AÇÃO
GAME CHARADA DÁ TV E CARTUCHO
GAMES
EDITORA AZUL
SUPERFEIRA DE GAMES NOS STATES
• COMO É O SATURNO AMERICANO
• PLAYSTATION SAI COM MK3
• AS NOVIDADES DO ULTRA 64
122 JOGOS PARA MEGA E SNES
SEGA CD
EARTHWORM JIM
MEGA/SNES
JUSTICE LEAGUE
SNES
LOONEY TUNES B-BALL
Sacana e cheio de truques
COLEÇÃO CLÁSSICOS DO VIDEOGAME
GRÁTIS FICHAS COM DICAS
ISSN 0104-1630/3451-ED.85 R$ 3
9 770104 163000

NOVO
DinOvo
SPACE
RECHEIO LÍQUIDO
TUTTI-FRUTTI
TANGERINA

ARCOR

Prepare-se: abrindo esta edição você vai curtir uma ampla cobertura da primeira feira norte-americana só de videogames e multimídia, a E3, realizada em maio em Los Angeles. Esta feira substitui a CES Summer, que acontecia em Chicago. São 12 páginas com as principais notícias, previews de jogos como Virtua Fighter 2 (Saturno), Virtua Fighter (32X), Street Fighter Movie (para Saturno e Playstation). Confira ainda a lista com os lançamentos até o fim do ano. Enfim, tudo o que rolou na Electronic Entertainment Expo.

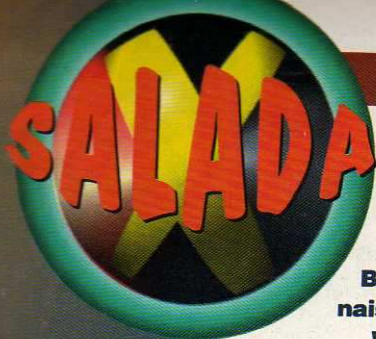
Pra você continuar ligado em tudo que rola no mundo da multimídia e dos jogos para computador, a Multi Interativa está agora em todas as páginas de Ação Games, com um espaço só dela. Nesta edição, você confere o clássico Mortal Kombat II para PC e tudo sobre Sega e Nintendo na Internet.

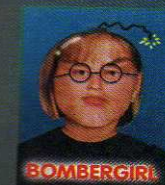
O jogo de capa desta edição não pode passar batido pela turma do basquete. E a galera que debulha RPGs no SNES não deve deixar de sacar Ogre Battle, um dos melhores dos últimos tempos.

Siga este selo! As matérias onde ele aparece têm imagens transadas pra você se ligar no mundo tridimensional

COTAÇÃO

FRACO	●
REGULAR	●●
BOM	●●●
ÓTIMO	●●●●
CHOCANTE	●●●●●

SALADA

TRUQUE DAS 1000 FACES

Desta vez os "premiados" são três vítimas que têm nomes começados com a letra "V". Curtam o novo visual de Vanderléia, Vânia e Virgílio!!

Essa gatíssima é a Vanderléia Cegielski, amiga do Geferson oletti, de Toledo (PR).

ha a Vânia Aparecida da lva, de Várzea Paulista P). Quem mandou a foto o Kleber Fernandes Barsa. Seguinte, Kleber: nçou!! Não devolvemos os, garoto!! Rá, rá, rá!!

ó, criançada, o gílio "Bozo" Alexan de A. de Souza, de Paulo (SP), chegou! zendo alegria pra ê e pro vovô... Saito, André??

TOP GAME

Gostaria de saber por quê meu videogame Top Game VG 9000 não aceita os cartuchos The Little Mermaid e Bart Vs. the World, originais americanos.

VINÍCIUS LIMA NUNES
Campina Grande, PB

O problema deve estar no Top Game, que é um "clone" ou "compatível" com o Nintendo 8 bits, mas não é um console original. É provavel que estes cartuchos contenham um dispositivo eletrônico que só os faça funcionar num console original. Sorry, sorry, mas seu problema parece não ter solução.

DESAMPARADO

Não consegui encontrar Ação Games aqui onde moro. Como fazem os outros leitores do Japão que escrevem pra vocês? Onde eles compram a revista? Gostaria também de saber a opinião de vocês sobre o quê eu devo comprar aqui – micro, videogame etc.

DANIEL KAWABE GARCIA
Osaka, Japão

Temos vários leitores morando aí, Daniel. Alguns têm parentes no Brasil que mandam a revista todos os meses. Outros conseguem comprá-la em lojas de brasileiros (parece que existem algumas delas em Tóquio). Agora, este papo de comprar aparelhos no Japão pra depois trazer ao Brasil é desaconselhável. Tanto os computadores quanto videogames têm um padrão específico, que só utiliza o software e jogos produzidos nesse país. Se trouxer algo para o Brasil, você ficará dependente de programas japoneses.

SHOCKWAVE

Não consegui fazer os truques para este jogo publicados na edição 79 e gostaria que vocês me explicassem melhor.

ADRIANO M. M.
Shizuoka-Ken, Japão

Vamos lá, Adriano. Inicie o jogo normalmente, aperte P para pausar e entre com a seqüência B, A, C, C, A, A. Selecione a opção Quit na tela e, em seguida, aperte o botão do quadradinho no joystick. Depois é só usar as seqüências abaixo para o efeito desejado:

Superbomba - Pause, A, C, A, B, A, A, C, A, A, A, Quit na tela
Superlaser - Pause, C, A, A, B, A, C, A, Quit na tela
Invencibilidade - Pause, A, B, A, C, A, C, A, A, B, A, Quit na tela

DONKEY KONG COUNTRY

Olá, macacada! Vocês, que têm a melhor revista de dicas da parada, tentem esclarecer: como se faz para pegar carona no barril de aço?

RAFAEL VARGAS ROMAN
São Paulo, SP

Seu desejo é uma ordem, bwana. Seguinte: apanhe o barril e jogue-o contra uma parede da fase. O objeto quica na parede e dispara a correr. Tudo o que você tem a fazer é pegar carona em cima dele e, assim, poderá atropelar todos os inimigos. Mas cuidado: o barril cai nos buracos e, se você não pular fora, vai pro beleléu também.

Os lutadores mais bravos do planeta vestiram a camisa de times de futebol do Brasil. O técnico deste timaço? É o Paulo Roberto de Souza Jr., de Barretos (SP)

SIMCITY 2000

Existe este jogo na versão Super NES?

EDNEY KERSCHER
Toledo, PR

Infelizmente não, Edney. O que existe é o SimCity (primeira versão), um dos primeiros jogos feitos para o Super NES. Ele está à venda no Brasil, mas por ser um jogo antigo (de 1991) é muito difícil encontrá-lo. Por quê você não bota um anúncio em nossa seção Rolos, procurando um usado pra comprar?

SF MOVIE

Saudações, galera! O que vocês acharam do filme Street Fighter Movie? Será que vai sair uma versão do game para o Super NES?

ALEXANDRE T. BRANCO
Porto Alegre, RS

Bem, Alexandre, opiniões sobre filmes são muito pessoais. Mas achamos que os produtores poderiam ter investido mais em efeitos especiais e reproduzir as magias e golpes mirabolantes dos personagens. A versão do game para consoles domésticos, incluindo o Super NES, deve sair até o final do ano.

PLAYSTATION

Que softwarehouses estão produzindo jogos para o console? Ele só usa o padrão JPEG para vídeo ou também usará o MPEG? A Sony pretende fazer um upgrade para 64 bits? Quando ele sai no Brasil?

BRUNO F. S. TEIXEIRA
São Paulo, SP

Você está mesmo superligado no Playstation, hein, Bruno? A Sony afirma que 300 softwarehouses trabalham para seu console, entre elas Acclaim, Electronic Arts, Capcom, Virgin e Konami. Na ficha técnica do aparelho consta apenas a compatibilidade com o padrão de vídeo JPEG. Quanto ao upgrade, a Sony nunca tocou no assunto. Para matar todas as suas curiosidades, leia a matéria sobre o Playstation na nossa cobertura da E3 desta edição.

Muito bonito o envelope decorado pelo leitor André Moreira da Silva, de São Paulo (SP). Mostra o Dragon Punch mais feroz do Universo

GAME CHARADA

FÁCIL

Esta Game Charada é para aqueles que sempre estiveram antenados com as edições de Ação Games, já que envolve perguntas de jogos atuais e outros mais antigos. Será que você é capaz? Então responda:

1 - Qual é o nome da lutadora com vários braços em Mortal Kombat 3?
2 - Qual é a raça desta lutadora?
3 - Em MK1 e em MK2 apareciam outros lutadores da mesma raça. Quem são eles?

MANDE SUA RESPOSTA

Para Revista Ação Games - Game Charada nº 85, Av. das Nações Unidas, 5.777, Alto de Pinheiros, CEP 05479-900, São Paulo, SP. O resultado será publicado na edição nº 88.

PRÊMIOS

Você pode ganhar: 1º lugar - um TV colorido 14" + camiseta Ação Games, 2º e 3º lugares - 1 cartucho surpresa (Mega ou SNES) + camiseta e 4º ao 10º lugares - camiseta.

RESPOSTA DA GAME CHARADA DA EDIÇÃO Nº 82

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	U		D	A	N	G	E	R		
2	R	Y	U		I			O	F	F
3	B		C	O	N	T	R	A		
4	A		K		T			R	O	M
5	N			S	E	G	A		C	I
6			B	O	N	K		N	E	C
7		W		N	D		G	E	A	R
8	M	A	R	I	O		A		N	O
9		R		C	A	M	M	Y		
10		P	C			D	E	A	T	H

Aí está a resposta do Game Charada da edição nº 82! Os vencedores são: 1º ao 3º lugares para José Rodrigo Montagni, Indaiatuba (SP); Sérgio Roberto Gomes, Hortolândia (SP) e Ricardo Duarte Fulche, Rio de Janeiro (RJ); 4º ao 10º lugares para Douglas Goulart Farcic, São Bernardo do Campo (SP); Pedro Henrique Fonseca da Silva, Belém (PA); Célio Yoshihiro Tanihira, São Paulo (SP); Clayton Rodrigues dos Santos, Santo André (SP); Bruno Galvão Fernandes, Rio de Janeiro (RJ); Henrique César da Rosa Berites, Curitiba (PR) e Anderson Rodrigues Franco, São Luís (MA)

COMPRO

Ação Games nº 51, URGENTE! José Maria, tel.: (091) 246-1449, Belém, PA.

VENDO

Super NES com 2 controles e um cart. Robson, tel.: (011) 916-2427, São Paulo, SP.

Mega Drive 2 com 2 controles e 4 carts. Tiago, tel.: (011) 844-5203, São Paulo, SP.

Turbo Game CCE com 2 controles e 1 cart, Atari 2600 com 1 controle e 4 carts e carts para Nintendo e Super NES. Luiz Eduardo, tel.: (073) 231-4664, Ilhéus, BA.

Super NES, na caixa, com um controle e 2 carts (Mortal Kombat 2 e Samurai Shodown) + Mega Drive japonês com 2 controles (1 de 6 botões) e os carts Street Fighter 2 e Shinning Force + Nintendinho com um controle e 3 carts. Não vendo separado. Tudo por apenas R$ 430. Rodolfo, tel.: (011) 849-9706, São Paulo, SP.Master System com um controle e 3 carts. Renato, tel.: (021) 594-4053, Rio de Janeiro, RJ.

TROCO

Turbo Game com 3 controles por Game Genie de Mega ou Super NES. Alessandro Tadeu Moisés Leme, Av. 31 de Março, 938, CEP 18110-000, Votorantim, SP.

Mortal Kombat de Super NES por Clayfighter. Pedro Paulo, tel.: (011) 469-9737, Mogi das Cruzes, SP.

Carts de Super NES. Gilmar Silva, R. dos Operários, 863, CEP 04161-000, São Paulo, SP.

CARTUCHOS, VÍDEO GA
E ACESSÓRIOS

ATACADO E VARE

SUPER NES
MEGA DRIVE
SEGA CD
3 DO
32 X
MASTER SYSTE
NINTENDO
E OUTROS.

Monte conosco sua
GAME LOCADORA
com sucesso garantido
Solicite nosso representa
para São Paulo
e grande São Paulo.

Melhores preços e prazo
Confira!

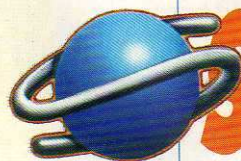
ATENDEMOS
VIA SEDEX
PARA TODO BRASI

R. Voluntários da Pátria, 21
Sobreloja - Santana - São Pa
Fones:
(011) 298.310
Shopping Sorocaba - Loja 12
Fone: (0152) 33.932

32 BITS DOMINAM A E3 NOS STATES

PLAYSTATION VIRTUAL BOY e SATURNO

Guarde bem este nome: *Electronic Entertainment Expo, ou simplesmente E3. É a primeira feira americana só de videogames e multimídia, realizada em maio na cidade de Los Angeles. A E3 já estreou bem. Foi o palco do lançamento antecipado do Saturno, da Sega. Foi onde a Sony começou a afiar suas garras para o lançamento do Playstation. Foi o evento em que a Nintendo apresentou o Virtual Boy definitivo e mostrou a primeira foto do Ultra 64. Ação Games estava lá, naturalmente. Nosso correspondente em Los Angeles,* José Emílio Rondeau, *cobriu a feira e conta tudo o que aconteceu.*

A Sega entrou na E3 com toda a fome possível. Após um 94 glorioso, no qual a empresa conseguiu abalar o domínio da Nintendo nos EUA, ela fincou os dois pés no mercado, disposta a consolidar sua estratégia. Este ano, porém, a guerra é com a Sony. Saturno e Playstation vão brigar pelo mercado de 32 Bits e a Sega resolveu sair na frente. Após anunciar o Saturno para setembro nos States, resolveu fazer um pré-lançamento do novo videogame na própria feira E3, para surpresa do público, da imprensa e.... da Sony, é claro!

SEGA ANT

APARELHO NÃO RODA CDs JAPONESES

A versão americana do Sega Saturn (nome original) não roda CDs japoneses, tem cor preta e joystick com cortes retos e novo Direcional. Nesta fase inicial de lançamento está sendo vendida apenas nas lojas Elbo, Software Etcetera, Babbages e Toys R Us, com preço médio de 400 dólares. O lançamento oficial continua marcado para o dia 2 de setembro.

Quantos games vêm junto? Este primeiro lote de consoles sai com apenas um game (*Virtua Fighter*) e um CD sampler com demos de outros 20 jogos. Os compradores que remeterem o cupom de cliente preenchido, receberão pelo correio dois CDs bônus: um com músicas de jogos Sega (é animal!) e um demo especial de *Panzer Dragoon.*

Em entrevista à Ação Games, uma das diretoras de Marketing da Sega, Sarah Mason Richmond, informou que a partir de setembro a caixa do Saturno virá com outros 5 games: *Daytona USA, Worldwide Soccer, Panzer Dragoon, Pebble Beach Golf Links* e *NBA Action* (todos já lançados nos States).

Para alcançar o sucesso, a empresa anunciou que vai gastar US$ 50 milhões em publicidade, toda ela com a imagem da linda garota careca. A Sega espera vender, até o final deste ano, 600 mil Saturnos nos EUA e 3 milhões no mundo.

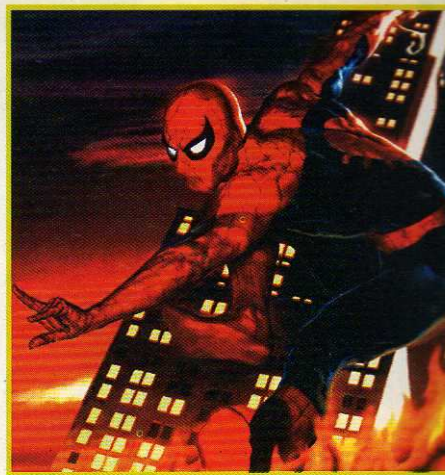
O novo visual do Saturno: cor preta e joystick com cortes retos

O animal alado de Panzer Dragoon. Ação de cinema com várias opções de visão de jogo

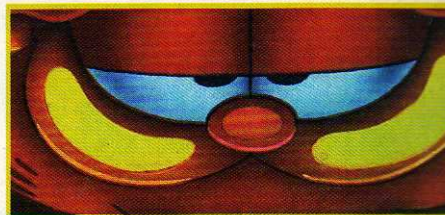
32X FORTE, SEGA CD FRACO

A Sega não prometeu muitos lançamentos para a moçada do Sega CD. Os principais serão *Adventures of Batman and Robin*, já lançado para o SNES (em outubro), *Wild Woody* (aventura com um lápis maluco em 10 fases, com gráficos 3D, em julho) e *Wirehead* (veja preview nesta mesma edição).

Para o 32X, a maré vai ser altíssima, começando pelo lançamento de *Virtua Fighter* em junho/julho. Yes, man, o próprio (confira nos previews). Outros petardos: *Spiderman Web of Fire* e *X-Men* (dois games de ação, com gráficos em 3D renderizados, setembro); *Kolibri* (um beija-flor que promete ameaçar a velocidade de Sonic, em setembro); e *Shadow Squadron* (simulador de avião de guerra, em dezembro). E pra logo, não tem nada? OK! Para junho, espere *Zaxxon's Motherbase 2000*, espacial com gráficos poligonais.

O Aranha ataca no 32 com 24 Mega de memór

MEGA: BONS JOGOS NO FINAL DO ANO

A Sega não deixou os megamaníacos mãos abanando, mas os principais gam estão previstos apenas para o final do ano maior lançamento será o game do gato folg do: *Garfield Caught in the Act*, que vai sair outubro (veja nos previews). Também t versão para Game Gear.

Outros rojões: *X-Perts* game de ação em com 32 Mega e *VectorMan*, espacial c robôs que promete arrasar com animaçõe 60 frames por segundo, ambos para outub

Garfield no Mega: o gato v barbarizar em programas TV e filmes famosos

CIPA O SATURNO

JOGOS E PARCERIAS

Para alavancar as vendas do saturno a Sega promete muitos e bons títulos para 95, especialmente no Natal, quando diz que 80 softwarehouses estarão lançando seus primeiros games para o console. A lista inclui, entre outros, *NHL All-Star Hockey* e *NBA Action* (esporte), *Bug* (ação/aventura com visual de simulador)!, *Clockwork Knight* (ação em 3D), todos já lançados nos States e *Virtua Fighter 2* (só no Natal).

Virtua Fighter 2 virá com 2 novos personagens e gráficos texturizados. Mas só no Natal

A lista de parcerias da Sega também é respeitável. Para o console, foram usadas tecnologias da Alias Research e Softimage (gráficos 3D), Duck (vídeo), Cross Products/SNASM (programas), Hitachi (chips) e QSound (som). Apenas 43 softhouses foram listadas, mas todas são da primeira linha do mercado: Acclaim, Lucas Arts, Philips, Virgin, Williams, Konami, Capcom etc.

NHL All Star Hockey: ganha novo visual e velocidade

AS VANTAGENS DO SATURNO, SEGUNDO A SEGA

A Sega não poupa alfinetadas quando se trata de comparar o Saturno com o Playstation. Na entrevista a Ação Games, Sarah Richmond destacou que o principal diferencial "é o que a Sega é capaz de fazer sozinha". Ou seja, jogos exclusivos, principalmente os arcades e bons acessórios.

Como a arquitetura do Saturno é a mesma dos arcades, a empresa promete games mais com cara de fliperama que o concorrente (será?). Quanto ao preço maior (o Saturno fica numa faixa 100 dólares mais cara), Sarah diz que isso não é importante, pois o Saturno virá com vários jogos na caixa e o Playstation não traz nenhum. "Eles foram forçados a tornar o preço baixo do Playstation o seu ponto principal para chamar a atenção da imprensa", cutucou.

FICHA TÉCNICA

Preço sugerido - 399 a 449 dólares
Processador - 2 Chips 32 Bits Risc
Freqüência - 28,6 MHz.
Paleta - 16,8 milhões de cores
Resolução máxima - 720 x 576 ptos de imagem
Capacidade gráfica - 200 mil polígonos texturizados por segundo
Padrão de descompressão de vídeo - JPEG e entrada para adaptador MPEG (filmes) opcional
Canais de som - 32

SUCESSO DA E3
O sucesso da primeira E3 indica que ela tem tudo para continuar no calendário de feiras importantes. Em três dias de duração (11 a 13 de maio), foi visitada por quase 40 mil pessoas e teve a presença de 300 empresas. Em 1996, tem mais.

SUMMER CES DANÇOU
A tradicional Summer CES, que costuma acontecer em junho, dançou este ano. Os fabricantes de videogames e multimídia estavam querendo uma feira só deles e assim nasceu a E3. O pessoal da área não gostava nem um pouco de disputar espaço com fabricantes de celulares, escovas de dente elétricas e outras engenhocas que freqüentam as gigantescas CES. Melhor pra gente!

SETOR MILIONÁRIO
Este ano, os americanos deverão gastar 10 bilhões de dólares em produtos de videogame e multimídia: 6 em hardware e 4 em software.

FRUSTRANTE
Todos esperavam que Howard Lincoln, bigboss da Nintendo, falasse do projeto Ultra 64. Mas em seu discurso na E3, Lincoln limitou-se à condenar a pirataria de cartuchos, que em 1994 roubou 2,5 bilhões de dólares do faturamento da Nintendo. Foi frustrante.

Lincoln esqueceu o Ultra e só falou de pirataria

GAROTA SATURNO
A Sega trocou de garoto-propaganda. Sai a caveira metálica e entra uma bela garota, com visual a la Sinead O'Connor — ou seja, totalmente careca. Com anéis metálicos em torno da cabeça, a girl fica com a cara do logotipo do Saturno.

RV DA ATARI
A Atari também vai entrar na onda da Realidade Virtual. Até o final do ano, a empresa deve lançar o Jaguar VR, espécie de óculos capaz de projetar imagens tridimensionais. O preço já foi fixado em 300 dólares e um dos primeiros jogos será a nova versão do clássico *Missile Command*.

Sony PREPARA DESEMBARQUE DO PLAYSTATION NOS EUA

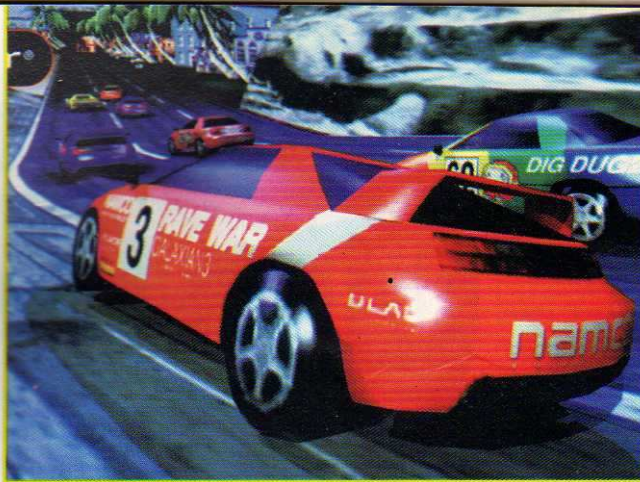
Está confirmada para sábado, 9 de setembro, a chegada do Playstation aos States. Apesar do susto com a antecipação no lançamento do Saturno, a Sony segue confiante com os planos de estréia de seu aparelho. E apresenta poderosas armas para a guerra contra a Sega.

Uma delas chama-se *Mortal Kombat 3*, com lançamento simultâneo ao do console. Assim, o Playstation será o primeiro sistema de 32 bits a oferecer este game arrasador — as versões para 3DO e Saturno devem sair só no ano que vem. A Sony também anunciou uma aliança com a Midway que garantirá exclusividade na próxima versão de Mortal Kombat, a ser lançada no primeiro semestre de 1996. Uau!

MK3 no Playstation: igualzinho ao arcade e antes dos concorrentes

Tekken, da Namco, é um assombro de jogo

Bem, mas nem só de MK viverá o Playstation. Outras softhouses de nome estão trabalhando a todo vapor em games chocantes: Electronic Arts, Konami, Interplay, Namco, Psygnosis, Time Warner, Virgin, Capcom e Crystal Dynamics são só algumas. Em todo o mundo, orgulha-se a Sony, são mais de 300 produtoras de games.

Agora fique por dentro dos jogos disponíveis na época do lançamento do console. Da Namco, *Tekken* (luta), *Ridge Racer* (corrida) e *Cybersled* (batalha de tanques); da Sony *Toshiden* (luta), *Twisted Metal* (batalha de veículos) e *Kileak — The DNA Imperative* (ação/aventura); da Crystal Dynamics, *Off-World Interceptor* e *Total Eclypse* (espaciais); da Interplay, *Cyberia* (ação futurista); e da Vic Tokay, *Alien Virus* (espacial) e *Silverload* (bangue-bangue).

Ridge Racer é campeão de vendas no Japão

Kileak te[m] perspectiva d[e] primeira pessoa [em] labirintos em 3[D]

Cyberia: aventura com visual de cyberspace

300 SOFTHOUSES TRABALHAM PARA O CONSOLE

APARELHO TERÁ MEMORY CARD E MOUSE

A Sony oferecerá, vendido separadamente, o acessório Memory Card. A função dele é salvar os games de onde o jogador parou, preservando o estágio atingido, pontuação, personagem ou veículo conquistado, armas, itens etc. O Memory Card cumpre a função da bateria interna dos cartuchos de videogame — já que, naturalmente, jogos em CD não podem ter bateria.

A Sony também lançará um mouse para o Playstation, acessório ideal para RPGs e adventures — como *Myst*, programado para sair no final do ano pela Psygnosis.

Mouse no Playstation: acessório ideal para as adventures

Twisted Metal: perseguições automobilísticas com visual CHAPANTE !

O Memory Card salva dados do jogo, como os cartuchos com bateria

AS VANTAGENS DO PLAYSTATION, SEGUNDO A SONY

Qual é o maior trunfo do Playstation para vencer a concorrência? Quem responde é Rob Neve, da divisão de desenvolvimento de Software da Sony. Rob diz que, em vez de utilizar vários chips diferentes — cada um com uma função —, o Playstation é um sistema em que os processadores trabalham integradamente. "Isso nos permite ter jogos com mais polígonos e mais texturas que o Saturno", cutuca o executivo.

Segundo Neve, o sistema integrado do console torna mais fácil a tarefa de desenvolver jogos. "As softwarehouses que conheceram o Playstation não acreditaram como é simples criar jogos pra ele. Em vez de ficarem se preocupando com o sistema operacional, elas terão liberdade para criar games mais interessantes e cheios de opções".

FICHA TÉCNICA

Preço sugerido - 299 dólares
Processador - 32 Bits Risc
Freqüencia - 33 MHz
Paleta - 16,7 milhões de cores
Resolução máxima - 640x480 pts de imagem
Capacidade gráfica - 360 mil polígonos simples por segundo ou 180 mil polígonos texturizados por segundo
Padrão de descompressão de vídeo - JPEG
Canais de som - 24

EARTHWORM JIM NA TV

A Playmates acertou em cheio com seu esquisito personagem Earthworm Jim. A minhoca fez tanto sucesso que acabou transformando-se em astro da TV. O desenho do EJ estréia em setembro nos States, com produção da respeitável Universal Studios.

GRANA PARA A RARE

A Nintendo está tão satisfeita com o sucesso de Donkey Kong Country (7,5 milhões de cartuchos vendidos) que resolveu recompensar a Rare, criadora do jogo. Assim, a Big N botou a maior grana na softwarehouse para garantir que ela continue criando sucessos para o Super NES e faça o mesmo para o Ultra 64 e Virtual Boy.

NEO GEO CD NOS STATES

Mesmo espremida entre Sega e Sony, os titãs em guerra, a SNK busca seu espaço. Em setembro, ela lança o Neo Geo CD nos States acompanhado de um joystick e um pacote de jogos a ser definido. O preço assusta: 500 doletas. Mas a SNK aposta no apelo de seus títulos, como Fatal Fury ou Samurai Shodown, e na coleção de 70 jogos disponíveis para o sistema até a época do lançamento.

Neo Geo CD: 70 jogos no lançamento

3DO NA MOITA

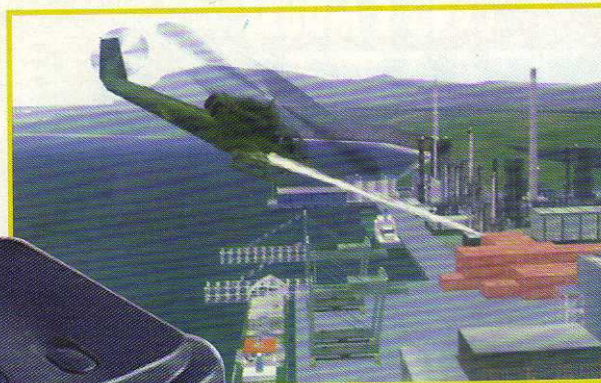
Quem é fã do 3DO pode ter estranhado a calma da empresa no meio da guerra dos 32 bits. A explicação é muito simples: a empresa está desenvolvendo uma nova versão do aparelho com chip Power PC de 64 bits. Mesmo quem já comprou seu 3DO poderá entrar na onda, bastando comprar uma placa especial com o novo processador. Os técnicos da empresa calculam que sua nova máquina será 10 vezes mais poderosa que o Playstation. Tá explicado: a 3 DO Company está mais preocupada em concorrer com o Ultra 64, no ano que vem.

NINTENDO LANÇA VIRTUAL BOY E ADÍA ULTRA 64

Horas antes da abertura da E3, a Nintendo dava a (má) notícia: o lançamento do Ultra 64 era novamente adiado, desta vez para Abril de 1996. A Big N já deu por encerrado o desenvolvimento de seu novo console, mas resolveu atrasar o lançamento por duas razões. Primeira: as softwarehouses que desenvolvem jogos para ele precisam de mais prazo para criar games realmente chocantes. Segunda: só depois de todo este tempo na incubadeira é que a Nintendo e sua parceira Silicon Graphics poderão cumprir a promessa de colocar o Ultra no mercado por menos de 250 dólares.

Foi como um balde de água fria. Mas a fabricante procurou compensar a ausência de seu esperado console com lançamentos e anúncios importantes. Assim, confirmou para agosto deste ano o lançamento do Virtual Boy. Anunciou dois grandes lançamentos para o Super NES — *Donkey Kong Country 2* e *Killer Instinct*. E revelou projetos importantes, como a associação com a Rare e a entrada em operação da rede X-Band.

O SUPERCONSOLE: PRIMEIRA FOTO E FUTUROS JOGOS

Esta imagem foi criada com o programa que as softwarehouses estão usando para fazer os jogos do Ultra. Sem comentários, né?

Visual do Ultra, ainda sem joysticks: avançado

▶▶▶ Pelo menos deu pra conhecer a "cara" que o revolucionário, esperado e vitaminado console da Nintendo vai ter. Realmente, o design é tão avançado quanto o processador do aparelho. O logotipo também é modernoso, não? Pena não terem sido mostrados os joysticks...

Agora babe com os primeiros jogos em desenvolvimento para ele. Comecemos pela versão avançada de *Doom*, em produção pela Williams. Tá ligado? Criado originalmente para micros PC, *Doom* foi eleito o melhor game de 1993, trazendo uma sangrenta caçada a alienígenas em sofisticados labirintos com visual 3D.

Da Spectrum Holobyte virá *Top Gun* — isso mesmo, baseado no filme com o Tom Cruise. Da Sierra-on-Line a promessa é *Red Baron*, simulador de vôo que também vem do PC. Da Mindscape o jogo é *Monster Dunk*, maluquérrima competição de basquete em que os jogadores (aliás, monstros) realizam uma infinidade de movimentos, transformações engraçadas... Promete. A famosa Acclaim desenvolve *Turok: Dinossaur Hunter*, provavelmente um jogo de ação. E da Gametek virá *Robotech*, outro provável jogo de ação.

SUPER NES TERÁ KILLER INSTINCT E DONKEY KONG 2

Os fãs do Super NES também foram brindados com novidades importantes na E3 — começando com a versão de *Killer Instinct* para o console.

Desenvolvido pela Rare, a mesma que criou o jogo para arcade, *Killer* utiliza a avançada técnica de modelagem gráfica ACM. Isso garantirá o volume e o brilho metálico característico dos lutadores. O cart terá 32 Mega.

Está garantida a presença de todos os 11 personagens (incluindo Eyedol, o big boss) e do repertório de golpes do original em arcade. Detonando uma verba milionária para o lançamento, a Big N vai dar um CD com a trilha sonora de *Killer Instinct* para os primeiros 2 milhões de compradores do cartucho, com preço na faixa de 75 dólares.

A versão de Killer para SNES não vai ficar devendo nada para os arcades. É o que promete a Nintendo

A outra boa notícia é *Donkey Kong Country 2 — Diddy's Kong Quest*, com lançamento previsto para novembro. A segunda aventura da macacada apresenta Dixie, namoradinha de Diddy. A missão do par romântico é resgatar Donkey, raptado pelo vilão Kremilings, enfrentando os perigos de cenários como cavernas de lava, floresta mal-assombrada e até uma gigantesca colméia de abelhas. DKC 2 terá os mesmos gráficos deslumbrantes da primeira versão. Deverá custar 70 dólares nos Estados Unidos.

Tem mais. Quem curte um bom RPG-adventure deve preparar-se para *Earthbound*, previsto também para novembro. Ao contrário dos RPGs tradicionais, com fundo histórico ou mitológico, *Earthbound* retratará o mundo atual e seus costumes, com muito bom-humor. O esquema de jogo, segundo a fabricante, deverá atrair tanto os aficcionados como quem nunca viu um RPG na vida. Um detalhado roteiro de estratégias com 120 páginas virá junto com o cart, de 24 Mega e preço estimado na faixa dos 70 dólares.

Em Donkey Kong 2 surge a macaquinha Dixie, namorada de Diddie

Earthbound será um RPG orginal, com bom-humor e história ambientada no mundo atual

PROJETO X-BAND PRONTO PARA FUNCIONAR

Entra em operação no dia 12 de junho, em Nova Iorque, o projeto X-Band da Nintendo. A função do sistema é premitir que os fãs do Super NES possam jogar uns com os outros através de linha telefônica. Para que o esquema funcione, é preciso adquirir um aparelho especial desenvolvido pela Catapult Entertainment Inc., com preço de 30 dólares.

Antes que você pergunte: não adianta comprar agora, pois não dá para telefonar do Brasil

Conectando este aparelho e o console a uma linha telefônica, basta ligar para o telefone 1-800-X4-EXBAND para encontrar um parceiro de jogo. O serviço custará apenas 4 dólares por hora, mesmo em conexões de longa distância. Resta saber se os pais dos gamemaníacos americanos não vão chiar com o telefone ocupado por todo este tempo...

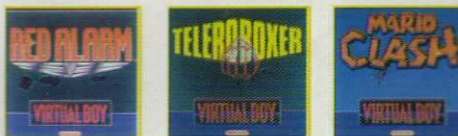
VIRTUAL BOY SAI EM AGOSTO

Agora é pra valer. Virtual Boy, sistema de Realidade Virtual com processador de 32 bit sai em agosto nos States custando 180 doleta Com o anúncio, a Nintendo coloca um pon final no mais enrolado processo de desenvo vimento de um aparelho já visto no mundo videogame.

Quando falou-se do Virtual Boy pela prime ra vez, a Nintendo nem confirmou, nem de mentiu. Depois de algum tempo negou tudo um pouco mais adiante resolveu confirma Na última CES, realizada em janeiro em L Vegas, a fabricante mostrou seu invento pro to, mas sem data de lançamento. Rolara fofocas: que o VB poderia ter imagens colo das e que seria um acessório do Ultra 64. Nad disso acabou acontecendo.

Junto com o aparelho sairão cinco jogo *Teleroboxer*, de boxe; *Mario Clash*, aventu com o personagem em cenári tridimensionais; *Mario's Dream Tennis*, jo de tênis (claro); *Galactic Pimball*, de pimball *Red Alarm*, um game de tiro espacial de grá cos poligonais. Como é tecnicamente mui difícil mostrar imagens dos jogos — a própr Nintendo só mostrou fotos das embalager —, ficamos devendo.

A Nintendo espera vender 1,5 milhão Virtual Boy nos States até o final do an Softwarehouses como Acclaim, Bullet-Proo Hudson, Ocean e Rare estão produzindo jog para o novo sistema.

Virtual Boy: realidade virtu em casa, por 180 dólares

Por dificuldades técnicas, nã é possível reproduzir imagen dos jogos. A Nintendo só divul gou as embalagens...

Virtua Fighter

32X

SEGA - LUTA
LANÇAMENTO: JULHO/95 - EUA

O grande cartão de visitas do Saturno prepara a sua aterrissagem no 32X. Pelo jeito, o game vai emplacar. A Sega assegura que estarão nele os 8 lutadores, os gráficos poligonais e as diferentes visões da versão arcade. Também confirma os mais de 700 golpes e o famoso replay do final das lutas. Se quiser, você poderá mudar a cor da roupa dos lutadores. Tudo indica que se trata de um jogaço. Conte os minutos!

Virtua Fighter, o melhor das porradas poligonais, pra debulhar na sua sala

Virtua Fighter 2

SATURNO

SEGA - LUTA
LANÇAMENTO: DEZEMBRO/95 - EUA

Desafio pauleira e pancadaria, com visual ainda melhor. A Sega promete gráficos com muito mais polígonos e ainda por cima texturizados. Mais rápido, mais realista e mais duro de vencer. Os jogadores poderão escolher entre 10 personagens para um combate head-to-head com um amigo ou disputar o campeonato contra o computador. É melhor estar preparado, pois este game vai ser um nocaute.

Akira contra Kage num cenário desbundante. O visual promete, hein?

Judge Dredd

SNES/MEGA

ACCLAIM - AÇÃO
LANÇAMENTO: JUNHO/95 - EUA

Sylvester Stallone vem chegando com um novo filme e, de quebra, videogame na parada. No século XXII, o Juiz Dredd é o mais temido homem da lei em Mega-City, uma cidade onde todos os 400 milhões de cidadãos são criminosos em potencial. Armado com sua Lawgiver Gun e sempre pilotando sua moto Lawmaster, os jogadores vão curtir doze níveis muito loucos. Oito deles baseados no filme e os outros quatros na HQ que inspirou tudo isso. Judge Dredd tem dois ângulos de visão e alguns efeitos em 3D. Quer seja bom ou não, Stallone sempre emplaca e vale conferir o jogo. Também previsto para Game Boy e Game Gear.

O desafio promete ser pauleira e você enfrentará vários inimigos por vez. O visual futurista já não é novidade, mas agita

186 LANÇAMENTOS PARA 95

Listamos os principais games prometidos para lançamento este ano nos EUA. Não estranhe, portanto, jogos já lançados apenas no Japão. A Nintendo não informou a data de lançamento da maioria dos jogos para seus consoles, o que também aconteceu com alguns títulos de outros fabricantes.

SUPER NES

As letras n.f. indicam que o gênero não foi fornecido.

7TH SAGA 2 - Enix, n.f.
AAAHH!! REAL MONSTERS - Viacom, aventura, setembro
ADMIRAL TOGO - Seika, n.f.
AEROBIZ SUPERSONIC - Koei, simulador
APOCALYPSE - Psygnosis, n.f.
ARDY LIGHTFOOT - Titus, n.f.
BATMAN FOREVER - Acclaim, ação, outubro
BIG SKY TROOPER - JVC, n.f.
BOOGERMAN - Interplay, aventura
BRANDISHI - Koei, aventura, junho
BREAKTHRU! - Spectrum Holobyte, n.f.
BREATH OF FIRE 2 - Capcom, RPG
BRONKIE - Raya Systems, n.f.
CAPTAIN NOVOLIN - Raya Systems, n.f.
CARRIER ACES - Cybersoft, checar
CASPER - Hi Tech, aventura
CASTLEVANIA: DRACULA X - Konami, aventura
CHRONO TRIGGER - Square
CIVILIZATION - Micropose, estratégia
CONGO - Viacom Media, aventura
CUTTHROAT ISLAND - Acclaim, aventura, julho
DESERT STRIKE - E.Arts, estratégia/ação
DONKEY KONG COUNTRY 2 - DIDDY'S KONG QUEST- Nintendo, aventura, novembro
DOOM - Williams, simulador/ estratégia
EARTHBOUND - Nintendo, RPG, julho
EARTHWORM JIM 2 - Playmates, ação, outubro
FOREMAN FOR REAL - Acclaim, esporte, julho
GEORGE FOREMAN BOXING - Acclaim, esporte
GODZILA: DESTROY ALL MONSTERS - Toho, luta
GP1 - PART 2- Atlus Software, esporte
GREEN LANTERN - Ocean, n.f.
GRETZKY - Time Warner, n.f.
HEAD ON SOCCER - US Gold, n.f.
HOME IMPROVEMENT - Absolute, aventura
IZZY'S QUEST- OLYMPIC RINGS - US Gold, aventura
JUDGE DREDD - Acclaim, ação, junho
JUNGLE STRIKE - E. Arts, estratégia/ação
KAWASAKI - Time Warner, n.f.

Earthworm Jim 2

SNES/MEGA

PLAYMATES - AÇÃO
LANÇAMENTO: OUTUBRO/95 - EUA

Com certeza este é um dos lançamentos mais esperados em todo o mundo. Também pudera, o primeiro game arrebentou e o segundo promete muito. A famosa minhoca continua engraçada e nesta nova versão viverá várias aventuras diferentes. O cãozinho cor-de-rosa Peter Puppy, da fase For Pete's Sake do game anterior, retorna e, só para variar, coloca Jim numa enrascada. O pássaro vilão Psycrow também está presente, junto com vários personagens novos. Jim ganhou armas novas e a qualidade gráfica continua ótima. Para terminar, prepare-se para a nova febre de consumo: em setembro estréia um desenho animado (na Grã-Bretanha), histórias em quadrinhos e o filme da minhoca. E mais: brevemente as lojas de brinquedos dos States e da Europa serão invadidas por milhares de bonecos de Jim e sua turma. Dá-lhe minhoca!

Pois é, a destemida minhoca prepara-se para conquistar o mundo. Ela merece!

Na fase Peter, Pound & Mary, Jim deve salvar os filhotes de Peter. Esse cachorro dá um trabalho...

Street Fighter: The Movie

SATURNO/PLAYSTATION

CAPCOM - LUTA
LANÇAMENTO: OUTUBRO/95 - EUA

Street Fighter, a série sem fim, continua papando fichas nos fliperamas com a versão do filme estrelado por Jean-Claude Van Damme e Raul Julia. Agora os consoles Saturno e Playstation vão ter a honra de receber os personagens mais queridos dos jogadores. E tudo indica que serão os primeiros, deixando Mega e Super NES na fila de espera. A Capcom promete todos os personagens, com gráficos digitalizados e jogabilidade à altura. Após vencer os rounds, o jogador poderá curtir cenas do filme.

O Coronel Guile demostra para Cammy sua habilidade em lutas marciais

M. Bison e Chun-li num combate ferrenho

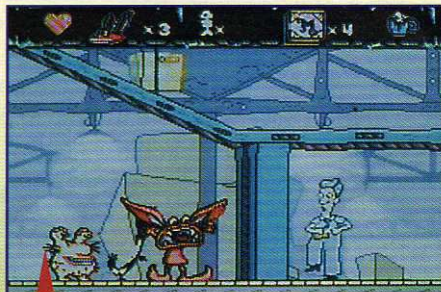
KILLER INSTINCT - Nintendo, luta, agosto
KING ARTHUR & THE KNIGHTS OF JUSTICE - Enix, aventura
LOBO - Ocean, luta, setembro
LUFIA 2: RISE OF THE SINISTRALS - Taito, n.f.
MATH BLASTER - Data East, n.f.
MAXIMUM CARNAGE 2 - Acclaim, aventura
MEGA MAN X3 - Capcom, ação
MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS - THE FIGHTING EDITION, Bandai, luta
MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS - THE MOVIE - Bandai, aventura
MISSION IMPOSSIBLE - Ocean, n.f.
MORTAL KOMBAT 3 - Williams, luta
MUTANT CHRONICLES - Playmates, n.f.
NBA '96 - E.Arts, esporte
NBA BASKETEBALL - Konami, esporte
NBA JAM T. E. - Acclaim, esporte
NEW HORIZONS - Koei, n.f.
NHL '96 - E. Arts, esporte
NINJA GAIDEN TRILOGY - Tecmo, ação
NOSFERATU - Seta, n.f.
PACKY AND MARLON - Raya Systems, n.f.
PHANTOM 2040 - Viacom Media, simulador
POPEYE - American Technos, aventura
POWER INSTINCT - Atlus Software, luta
PRIMAL RAGE - Time Warner, luta
RANMA 1/2 PART 2 - Toho, luta
REPLAY - Seta, n.f.
REVOLUTION X - Acclaim, tiro, n.f.
REX RONAN - Raya Systems, n.f.
RISE OF THE PHOENIX - Koei, n.f.
ROMANCE OF 3 KINGDOMS - Koei, aventura, agosto
SECRET OF EVERMORE - Square, n.f.
SINK OR SWIM - SOS - Titus, n.f.
STAR TREK: DEEP SPACE NINE - Playmates, ação, julho
SUPER BOMBERMAN 3 - Hudson, estratégia
SUPER BOWLING - American Technos, esporte
SUPER DROP ZONE - Psygnosis, n.f.
SUPER TURRICAN 2 - Ocean, aventura, agosto
SUPER TURRICAN 2- Ocean, ação
SWAT KATZ - Hudson Soft, aventura
SYNDICATE - Ocean, estratégia
THE ADVENTURES OF HOLLYWOOD SPOT - Vir aventura
THE BLUE BROTHERS - Titus, n.f.
THE BRAINIES - Titus, n.f.
THE COMBATRIBES - American Technos, luta
THE MASK - Black Pearl, aventura
THE SHADOW - Ocean, n.f.
THEME PARK - Ocean, estratégia
TOM VS. JERRY: THE CHASE IS ON! - Hi Tech, av tura
TSUSHIMA - Seika, n.f.
URBAN STRIKE - Black Pearl, ação
VEGASLOT - Seta, n.f.
VENOM/SPIDER-MAN SEPARATION ANXIETY - Accl aventura
WATERWORLD - Ocean, aventura, setembro
WEAPON LORD - Namco, n.f.
WILD CATS - Playmates, n.f.
WILD SNAKE- Spectrum Holobyte, n.f.

PREVIEW

AAAHH!! Real Monsters

SNES/MEGA

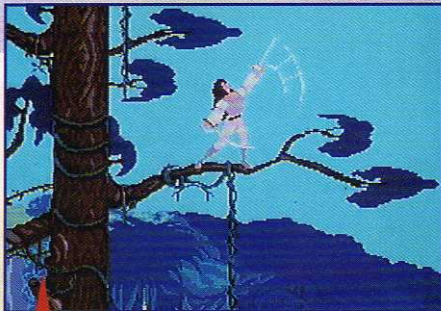
VIACOM - AVENTURA
LANÇAMENTO: SETEMBRO/95 - EUA

Um game diferente. São três personagens: Ickis, Krumm e Oblina. Monstros simpáticos que fazem de tudo pra serem admitidos na Academia de Monstros. O game é pra garotada mais nova, mas a Viacom mostrou gráficos muito bons e alta qualidade em animação e humor. Cada monstrinho tem uma habilidade e movimentos diferentes. Taí um jogo legal pra dar um tempo na violência.

Será que os monstrinhos só conseguem assustar a si mesmos? Confira o game com pique de desenho animado

Cutthroat Island

SNES/MEGA

ACCLAIM - AVENTURA
LANÇAMENTO: JULHO/95 - EUA

Mais um game que veio da tela. No filme de Renny Harlin (diretor de "Cliffhanger" e "Duro de Matar 2"), Matthew Modine e Geena Davis interpretam Shaw e Morgan, dois aventureiros em uma louca caça ao tesouro. No game você controla qualquer um dos dois e começa procurando juntar os pedaços do mapa do tesouro. Como não poderia deixar de acontecer numa história dessas, você enfrentará um monte de piratas com facas e espadas. O legal é que as fases podem ser feitas em qualquer ordem. Assim, a história muda cada vez que você joga. Prepare seu tapa-olho e a perna de pau. Para debulhar também no Game Gear e Game Boy.

A caça ao tesouro pode ser bastante lucrativa, além de divertida, é claro. Afie a espada e vá a luta!

Lobo

SNES/MEGA

OCEAN - LUTA
LANÇAMENTO: SETEMBRO/95 - EUA

Se você curte quadrinhos da DC Comics, já deve conhecer o Lobo. O cara é um personagem bem podreira e ultraviolento. Nada mais justo que o caçador de recompensas ganhe seu game de luta e já comece estourando: o game vai sair também para Saturno, Playstation e PC. Os personagens foram digitalizados a partir da filmagem de atores e a Ocean promete uma sensação tridimensional muito legal. O game terá 3 modos (Tournament, Training e Story Modes) e muitos itens vão pintar durante as lutas. O melhor: não é preciso esperar a lua cheia para debulhar este cart!

Com este visual "meiguinho" ninguém duvida que o Lobo bota pra quebrar

WORMS - Ocean, adventure, setembro
WWF ARCADE - Acclaim, luta
WWF WRETLEMANIA - Acclaim, luta
X-MEN 2 - Capcom, luta
X-MEN 2- Capcom, ação
ZOOP - Viacom, aventura

MEGA DRIVE

AAAHH!! REAL MONSTERS - Viacom, aventura, setembro
BATMAN FOREVER - Acclaim, ação, outubro
COLLEGE FOOTBALL'S NATIONAL CHAMPIONSHIP - Sega, esporte, outubro
COMIX ZONE, Sega, ação, julho
CUTTHROAT ISLAND - Acclaim, aventura, julho
EARTHWORM JIM 2 - Playmates, ação, outubro
GARFIELD: CAUGHT IN THE ACT - Sega, aventura, outubro
GARGOYLES - Disney Interactive, ação, outubro
JUDGE DREDD - Acclaim, ação, junho
LOBO - Ocean, luta, setembro
MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS THE MOVIE - Sega, aventura, outubro
NIGHTMARE CIRCUS - Sega, terrror, setembro
POCAHONTAS - Disney Interactive, adventure, novembro
PRIME TIME NFL FOOTBALL - Sega, esporte, outubro
STAR TREK: DEEP SPACE NINE - Playmates, ação, julho
THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN - Sega, ação, julho
THE FLINTSTONES - Ocean, aventura , junho
THE OOZE - Sega, aventura, julho
VECTORMAN - Sega, aventura, novembro
WATERWORLD - Ocean, aventura, setembro
WORMS - Ocean, adventure, setembro
X-PERTS - Sega, ação, outubro

SEGA CD

THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN - Sega, ação, julho
WIREHEAD - Sega, ação, julho
ETERNAL CHAMPIONS: CHALLENGE FROM THE DARK SIDE - Sega, luta, junho
WILD WOODY - Sega, aventura, junho
WIREHEAD - Sega, ação, junho

32X

KOLIBRI - Sega, aventura, outubro
PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE - Activision, ação, julho
SHADOW SQUADRON - Sega, Simulador/ação, julho
SPIDERMAN WEB OF FIRE - Sega, ação, outubro
VIRTUA FIGHTER - Sega, luta, junho
WIREHEAD - Sega, ação, junho
X-MEN - Sega, ação, setembro
ZAXXON'S MOTHERBASE 2000 - Sega, espacial, junho

PLAYSTATION

AGILE WARRIOR - Virgin, simulador, setembro
ALIEN VIRUS - Vic Tokai, adventure, setembro
ALLEGIANCE - Ocean, ação, janeiro 96
BIO HAZARD - Capcom, aventura, julho
BLADES OF RAGE - Ocean, simulador de helicópteros outubro
BLAZING DRAGONS - Crystal Dynamics, adventure dezembro
CONVERSE HARD CORE HOOPS - Virgin, esporte, dezembro
CYBERIA - InterPlay, ação/adventure, setembro

Wirehead

SEGA CD/32X

SEGA - AÇÃO
LANÇAMENTO: JUNHO/95 - EUA

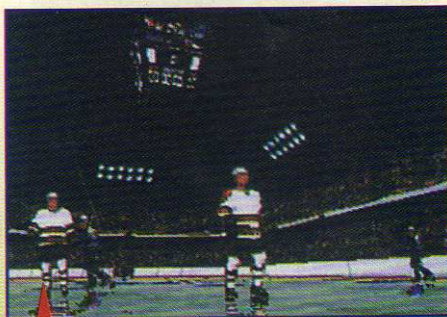
A interatividade dos games está cada vez maior. Neste CD, por exemplo, você controla o comportamento, as emoções e o destino de um sujeito chamado Ned Hubbard. O cara sofreu um acidente e, como não estava em condições de controlar as suas emoções, teve implantado em seu cérebro um chip de computador. Seu objetivo é conduzir Ned através de situações desafiadoras e escapar das investidas inimigas. Sim, Ned precisa fugir de agências militares que querem abrir sua cabeça e descobrir os segredos do chip.

Controlar Ned deve ser muito legal. Só não vale colocar o cara numa fria...

NHL ALL Star Hockey

SATURNO

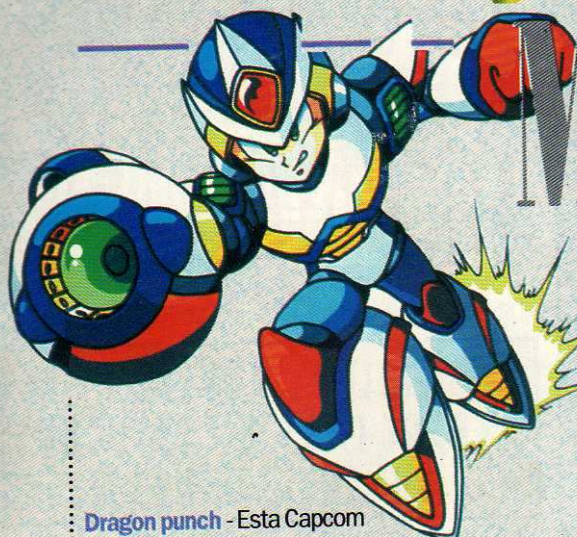
SEGA - ESPORTE
LANÇAMENTO: OUTUBRO/95 - EUA

A Sega Sports pretende explodir você e seu Saturno. E um desses petardos vai ser NHL-All Star Hockey, que incluirá os 26 times da liga real. O game é inigualável, tem sete diferentes modos de jogo e 16 diferentes perpectivas da quadra, incluindo a de primeira pessoa. Para quem conhece as manhas do hockey o jogo vai ser demais! Tão próximo à realidade que você vai se sentir no gelo, disparando o disco em direção ao gol adversário.

Os diferentes ângulos de visão permitem lances como este, como se você estivesse vendo o jogo do chão

CYBERSLED - Namco, ação, setembro
D & D TOWER OF DOOM - Capcom, ação, julho
DARKSTALKERS - Capcom, luta, julho
DEATHRACE - Ocean, ação, outubro
DEFCON 5 - Data East, ação, setembro
DESCENT- Interplay, ação/adventure, dezembro
DESTRUCTION DERBY - Psygnosis, corrida, dezembro
DIM & WITT - PF Magic, ação, dezembro
ESPN EXTREME GAME- Sony, corrida
FOX HUNT - Capcom, aventura, novembro
JOHNY MNEMONIC - Sony, ação/adventure,
KILEAK - Sony Computer, ação/estratégia
LOBO - Ocean, luta, setembro
OFFENSIVE - Ocean, simulador, outubro
RAZORWING - Sony, ação/adventure, dezembro
RIDGE RACER - Namco, corrida, setembro
ROLLCAGE - Ocean, corrida, setembro
STREET FIGHTER MOVIE - Capcom, luta, outubro
TOSHIDEN - Sony, luta, setembro
TWISTED METAL - Sony, corrida
VANISHED POWERS - Ocean, adventure, outubro
WARHAWK - Sony, corrida,
WORMS - Ocean, adventure, setembro
X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM - Capcom, luta, outubro

SATURNO

ALLEGIANCE - Ocean, ação, janeiro 96
BIO HAZARD - Capcom, aventura, julho
D & D TOWER OF DOOM - Capcom, ação, julho
DARKSTALKERS - Capcom, luta, julho
FOX HUNT - Capcom, aventura, novembro
LOBO - Ocean, luta, setembro
NIGHT WARRIORS: DARKSTALKER'S REVENGE - Capcom, luta, outubro
NHL ALL STAR HOCKEY - Sega, esporte, outubro
OFFENSIVE - Ocean, simulador, outubro
ROLLCAGE - Ocean, corrida, setembro
STREET FIGHTER; THE MOVIE - Capcom, luta, outubro
VANISHED POWERS - Ocean, adventure, outubro
VIRTUA COP - Sega, tiro, dezembro
VIRTUA FIGHTER 2 - Sega, luta, dezembro
WATERWORLD - Ocean, aventura, setembro
WORMS - Ocean, adventure, setembro
X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM - Capcom, luta, outubro

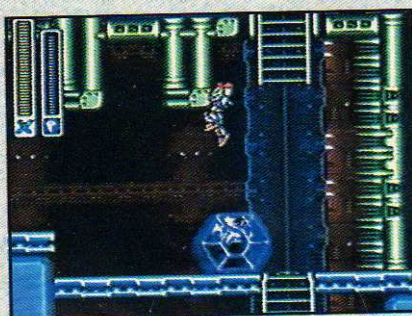
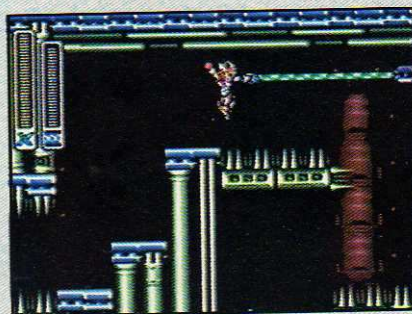
POIN
GAME
• A MAIOR REVEND
APARELHOS E CARTU
DO SUL DO BRA
• SUPER NINTENDO, MEGA
SEGA CD, 32X, SATURNO,
3DO ,GAME BOY E GAME
• TUDO PARA
LOCADOR
• OS MELHORES PREÇOS S
• SÓ COMPRE SEUS JOGOS
NOS CONSULTAR
• DESCONTO ESPECIAL
LOCADORAS E REVENDE
• TUDO COM 1 ANO DE GA
• ENTREGA IMEDIATA
• DESPACHAMOS P/ TODO
• BREVE FILIAL SÃO
LIGUE
Tels. (051) 224-
987-
R. Caldas Jr. 06 - P. Aleg

Mega Man X2

SNES

Dragon punch - Esta Capcom é mesmo cheia dos truques. Agora descobrimos como fazer para o Mega Man dar uma de Ryu e soltar um Dragon Punch em pleno jogo. Quer conferir? Siga passo a passo estas instruções:

1. Você tem que estar com todas as oito armas, os oito Heart Tanks de energia e os quatro Sub-tanks. **Para isso, use a password 7366 7123 6188 3681.**

2. Depois de eliminar Violen e Serges, você terá a opção de ir para o estágio do Agile. Mas não vá. Em vez disso, **dirija-se ao Volcanic Zone para recarregar suas energias, munição e vidas.**

3. Com tudo devidamente recarregado, rume então para o estágio do Agile e **vá até a parte em que você encontra duas escadas.** Uma delas não pode ser alcançada, mas você pode congelar o morcego que voa por ali com o Crystal Hunter e usá-lo como trampolim para a escada.

4. Explore a área seguindo à direita até encontrar uma vida. **Para alcançá-la, use a arma da corrente carregada no máximo, dispare contra a parede e, quando acertá-la, aperte A,** caindo na vida extra.

5. Depois de pegar a vida, **escorregue pela esquerda até encontrar a cápsula** com o item Dragon Punch. É radical, man!

6. Para usar sua nova arma, você tem que estar com a **energia no máximo e fazer o mesmo comando usado pelos personagens de Street Fighter: →, ↓, ↘ e botão de ataque.** Ufa! Dá um trampo, mas vale a pena.

Samurai Shodown 2

Jogue com Kuroko - Para debulhar com o ju
misterioso, faça como o leitor Jefferson Dias
de Barueri (SP). **Primeiro entre no modo 1
vs. 2P. Depois, quando for escolher o luta
dor, faça a seqüência ↑, ↓, ←, ↑, ↓, →
A.** Fácil, não? Agora aprenda os golpes:

Haoh Shoukou Ken - → ← ↙ ↓ ↘ → + A
Kooh Ken - ↓ ↘ → + A
Blitz Ball - ↓ ↙ ← + A
Sembei Shuriken - ↙ 2s. → + A
Bakurai Hou - ↙ 2s. ↓ ↘ →+ BC
Mega Smash - ↓ ↘ →+ B
Beam Ball - ↓ ↙ ← ↙ → + BC
Zantatsu Ha - ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + A
Bakuku Han - Tome um golpe com A, B e
pressionados
Bakuku Kaihan - Tome um golpe com B, C
D pressionados
Shield Reverse - → + A, B e C para rebat
magias
Shield Reverse Attack - → + B, C e D pa
rebater magias e atacar
Big Spirit - C rapidamente
Bring Near - → ↘ ↓ ↙ ← + A
Fatality 1 - → ↘ ↓ ↙ ← → + AB
Fatality 2 - → ← ↙ ↓ ↘ → + CD
Doll Move - ↙ ↓ ↘ → ↓ ↘ + D

Super Mario all STARS

Direto ao fim do jogo - O velho e bom truque de acumular flautas para "voar "direto ao final de Super Mario 3 também vale para este cartucho. Mas pode ser feito de uma maneira ainda mais prática, como descobriram os leitores Jackson L. Santos e Carlos Krueger, os detonadores de Penha (SC). É o seguinte: **no mundo 1-3, faça Mario subir no bloquinho branco e deixe-o agachado por alguns segundos. Mario irá cair sozinho do bloco, passando para trás do cenário. Ande para a direita até encontrar uma sala com um bauzinho onde está a flauta.** Depois use o Save para gravar, dê Quit para abandonar o jogo e recomece da mesma fase. Pegue a flauta no mesmo lugar mais duas vezes e, com três flautas, você pode ir direto ao final do jogo. É baba ou não é?

&

MANIMPORT

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM VÍDEO GAME

COMÉRCIO, IMPORTAÇÃO E EXPORTAÇÃO

APARELHOS, CARTUCHOS E ACESSÓRIOS ORIGINAIS PARA VIDEOGAMES.

ASSISTÊNCIA TÉCNICA, CONVERSÕES, DESBLOQUEIOS, TRANSCODIFICAÇÕES

PREÇOS ESPECIAIS PARA LOCADORAS E REVENDEDORES

ATENDEMOS TODO O BRASIL VIA SEDEX

RUA ESTELA, 389 - CEP 04011-001 - SÃO PAULO - SP - PARAÍSO
FONE: (011) 572-5007 - FONE/FAX: (011) 573-0586

DICAS

Terminator 2 — THE ARCADE GAME
SNES

Créditos ilimitados - Com este truque, você vai ganhar Continues extras sempre que quiser e vencer seus inimigos pelo cansaço. Na tela de apresentação, faça a seqüência ←, ↑, →, ↑, ←, ←, ←, →, ↓, ↓. Um barulhinho diferente soará se a seqüência estiver correta. Comece o jogo sem medo de ser feliz e, quando acabarem os Continues normais, no problem: aperte R para ganhar extras e hasta la vista, baby.

Donkey Kong COUNTRY
SNES

Duplique os bônus - Os irmãos Alexandre e Leandro Minamoto, de São Paulo (SP) descobriram mais uma manha neste jogo. Segundo eles, **nas fases de bônus dos bichos, deve-se procurar áreas secretas em que você duplica a quantidade de tudo o que já pegou.** Êta joguinho cheio de segredos, hein?

VIRTUA FIGHTER
SATURNO

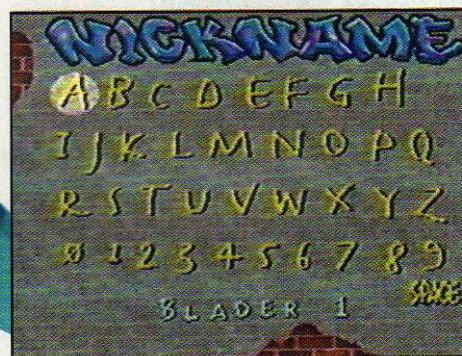
Controle o chefão - Como todo jogo de luta que se preza, este aqui também tem o velho e bom macete para jogar com o chefão — no caso, Dural. **Na tela de seleção de personagem, faça a seqüência ↓, ↑, →, A + ←.** Você ouvirá um som estranho e pronto: Dural é todo seu.

Michael Jordan — CHAOS IN THE WINDY CITY
SNES

73 vidas e seleção de fases - Junte um bom punhado de vidas extras com a moleza de escolher a fase e ninguém vai segurar você. **Basta usar a password 12345678999** e mandar bala, quer dizer, bola!

SKITCHIN'

Passwords - Se você está afim de detonar jogo, aproveite as passwords Enviadas po Allan Melo de Oliveira, de Osasco (SP):

Denver - STK4-GYAU-SIOV
San Diego - 01KU-HXTF-YZRM
S. Francisco - NE3U-3GDO-HCJ5
Washington - S1MZ-PSLC-S1VF
Detroit - 0TV4-FGAC-0TDK
Chicago - 3BGI-NO04-FAH2
Miami - SAF4-4YSX-SAZJ

Return Fire

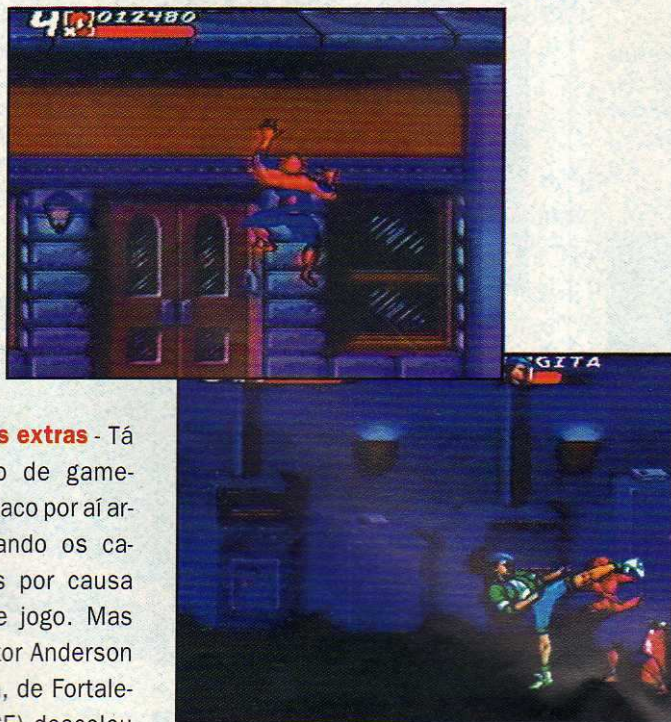
Invencibilidade - Transforme suas missõe neste game num passeio. Mas preste ate ção que a dica é complicada. **Primeiro voc tem que acessar a tela de seleção de veículo** escolher qualquer um deles e em seguid **apertar C** para ir à tela que mostra a muniçã e vidas para aquele veículo. **Nesta tela, entã segure juntos os comandos L e R e depois aper B e C também juntos. Segurando tudo iss aperte X para ir à opção Leave Game. Enquan a caixa "dont leave" estiver iluminada, aperte R, B, C e ↓ e por fim aperte A.** Depois de faz tudo isso — e talvez sentir câibras nos dedo — o veículo escolhido ficará invencível. Enr lado, mas vale a pena.

ROCK'N ROLL RACING

MEGA

Carro turbinado - Que tal começar o jogo com o primeiro carro e as opções — motor, arma, graxa, blindagem, suspensão e pneu — todas no máximo? Agora ninguém segura! A password é **HBØR R!WX XWJ!.**

Maximum Carnage

MEGA

Vidas extras - Tá cheio de gamemaníaco por aí arrancando os cabelos por causa deste jogo. Mas o leitor Anderson Frota, de Fortaleza (CE) descolou uma dica pra dar um refresco. É o seguinte: **entrando na fase Climb, em vez de subir nos edifícios, continue em frente até encontrar uma porta entre duas janelas. Escale a porta pelo batente da direita e no alto, pule na janela da direita. Você cairá numa sala secreta** com três garotas dentro. É, mas elas não estão lá pra cobri-lo de beijos: você tem que sair no braço e, ao derrotá-las, será presenteado com uma vida de cada uma. Grande Anderson, dica esperta é isso aí!

BAD

COMPRA E VEND

CARTUCHOS

CONSOL

JOYSTICK'S

ACESSORI

S. NES

SEGA CD

3. D.O

MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM

NINTEND

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL

CONSULTE NOSSOS PREÇ

(011)955-0034 - 955-7373 - 954-2730

Rua Mere Amedea, 820 - VL. Maria - São Paulo - SP - CEP

SEGA CD

EARTHWORM JIM

Minhocas me mordam! Earthworm Jim está de volta! Agora numa ótima versão para Sega CD, na qual gráficos e sons foram melhorados e enriquecidos. Há fases novas, detalhes discretos incluídos, um novo item, animações de montão e até passwords. A minhoca continua engraçadíssima e as estratégias são as mesmas das outras versões. Para não dizer que tudo são flores, há o "Loading Wait" do Sega CD. Mas faz parte... Pá na mão, digo, joystick e vamos lá!

FASE DE BÔNUS

Após cada fase, você entra na Andy Asteroids, uma corrida espacial entre você e o maligno Psy-Crow. Durante a corrida pegue as bolinhas azuis (aumentam as chances de ganhar um Continue), o item vermelho (aceleração) e o azul (invencibilidade temporária). Se ganhar, você passa para a fase seguinte. Perdendo, você entra numa tela para um fight contra o cara. Ganhe e siga em frente!

EARTHWORM JIM SPECIAL EDITION
Interplay/ Shiny

Ação - 1 jogador

GRÁFICO ●●●●●
SOM ●●●●●
DESAFIO ●●●
DIVERSÃO ●●●●
JOGABILIDADE ●●●
ORIGINALIDADE ●●●●●

Mais fases, melhorias técnicas e animações da hora. É a consagração absoluta da minhoca. Jogão!

COMANDOS

São configuráveis. Tente nossa sugestão

A	Atirar, Acelerar (foguete) e Empurrar inimigo (no Bungee Jump)
B	Chicotear e Acelerar (submarino)
C	Pular
C repetidamente	Planar

★**Fique de olho: na hora do aperto, qualquer gancho brilhante pode ser utilizado com seu chicote**

★**Evil the Cat, o chefe gato da Fase 2, tem nove vidas em vez de sete**

★**São três níveis de dificuldade e agora dá para regular os volumes de música e efeitos**

ANELÍDEA PIRADA

Basicamente são oito fases, como na versão de Mega que já tinha uma a mais do que a de SNES. Nas duas primeiras (New Junk City e What The Heck?), rolam subfases novas. Depois, pinta uma nova terceira fase, a Big Bruty, com inimigo homônimo e visual novo. Como o resto do game é igual às versões anteriores (a de SNES saiu na edição Nº 72 e a de Mega na Nº 79), conheça as novidades.

NEW JUNK CITY

Opa! Esta privada não estava aqui antes. Entre nela para conhecer as novas subfases.

Na nova subfase você precisa procurar sua roupa. Há dois caminhos: escolha qualquer um. Depois, você volta para a fase normal

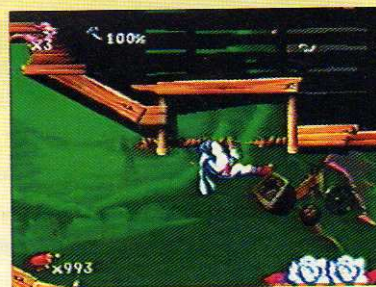
WHAT THE HECK?

Aqui, um item novo: míssil teleguiado. Cada um dá três tiros

Nesta segunda esmeralda você entra em uma subfase, com boss. Detone bala no boneco de neve. É bico!

BIG BRUTY

Fase nova com inimigos novos. Essas abelhas só morrem quando atingidas bem de perto. Não vacile!

Big Bruty é um monstro cor-de-rosa cego e te persegue quando sente seu cheiro. Atraia-o e saia correndo para que ele abra caminho à sua frente

Atraia o estranho gorducho de novo e se dependure aqui, deixando-o passar. Após enganá-lo várias vezes você termina a fase, sem boss. Ufa!

DOWN THE TUBES

Acione esta alavanca para liberar o rato. Yes! Aqui é o rato que come o gato

O tempo está acabando... calma, entre onde estão estas duas luzes e encoste aqui para "abastecer" seu tempo

SNOT A PROBLEM

O velho empurra-e-espreme no bungee jump. Seja rápido e voe pra cima do Major Mucus. Após três rounds você segue em frente

LEVEL 5

Mande bala neste ponto para acionar a escada rolante

FOR PETE'S SAKE

Para levar este drag-cão em segurança ao fim da fase, seja rápido nas chicotadas. Em momentos críticos, atire nele para que pare e você se concentre

INTESTINAL DISTRESS

Fase complicadinha. Lubrifique os dedos e seja rápido no botão que aciona a hélice. Planando você passa mais facilmente

ULTIMA FASE

Em Buttville você deve encontrar e destruir a diabólica Queen, boss final do game. Economize seus tiros...

Quando pintar um montão de vespas, acabe com elas e com o vespeiro de onde saem

Neste ponto pendure o chicote e passe dependurado por baixo

A melhor maneira de acabar com o rabo da Queen é dando chicotadas. Poucas e boas resolverão

Antes de encará-la de frente acumule armas e energia. Na hora H, sobre a plataforma circulante, atire quando estiver nos pontos cardeais.

FINAL

No final, o game mostra um estudo biológico-psicológico-social sobre a vida das minhocas

PASSWO

Aí estão senhas p qualquer do gam Divirta-

Andy Astero

What The H

Andy Astero

Big Bruty

Andy Astero

Down The T

Andy Astero

Snot A Prob

Andy Astero

Level 5

Andy Astero

For Pete's S

Andy Astero

Intestinal Dis

Andy Astero

Buttville

LORDS OF THUNDER
Hudson Soft

Ação/Espacial - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

O game só peca no desafio, pois é facílimo debulhar os chefes. Mas a diversão é garantida

CURTA COM 3D OS ÓCULOS

COMANDOS

A	Atira (perto do inimigo, dá espadada)
B	Solta bomba

Taí um game que consegue unir a fantasia das lendas medievais com a diversão dos jogos espaciais. Os gráficos e os sons são bem legais, embora o desafio seja meio baba. Mesmo assim, o cart tem seus atrativos e os jogadores que gostam de detonar tiros e coletar itens vão curtir. Experimente

IMPEDINDO A VOLTA DO MAL

Há muito tempo, durante a batalha dos deuses no tempo das espadas, o lendário cavaleiro Drak e a deusa Luxin aprisionaram o deus do m Deoric, nas profundezas dos continentes de Mistral. Depois disto, a paz reinou soberba até que o império Garuda, liderado por Sornbul e seis generais, invadiu e conquistou Mistral. A população corre perigo pois eles pretendem libertar Deoric e iniciar uma terrível era de escuridão sobre Mistral. A única esperança é Duran, o último descendente de Drak. Ele se utilizará da armadura e de alguns poderes herdados de seu ilustre ancestral para impedir a realização dos maléficos planos. Prepare-se para uma longa jornada

O jogo está cheio de inimigos mitológicos como dragões, serpentes, demônios e outros indescritíveis

FASES ALEATÓRIAS

Lords of Thunder traz 6 fases que podem ser feitas em qualquer ordem: Dezant, Auzal, Lamarada, Bosque, Helado e Cielom. Depois vem The Dark Tower, a fase final. Antes de cumprir uma fase, escolha uma das armaduras dos elementos Terra, Fogo, Vento ou Água, cada uma com poderes próprios. Conforme você detona os inimigos, seu personagem vai ganhando cristais (azuis e vermelhos) que servirão para você comprar energia, bombas e outros itens. Os inimigos também fornecem bolinhas azuis que aumentam o poder da sua arma.

Aqui você escolhe a sua armadura. Sugerimos a de fogo para as 6 primeiras fases e a de vento para a última

LIFE GEM LV 1
LIFE FORCE UP BY 2

Entre as fases, sempre dê uma passadinha para comprar itens. A voz da mulher é demais. Maravilhosa!

No Bosque pintam umas plantas carní... querendo mordê-lo. Se...

Os chefes deste game são bem fáceis. Para debulhar o chefe final, por exemplo, atire sem parar e desvie dos raios que saem dos olhos e d...

ISSO QUE É TACADA: REBATER A BOLA NA SUA CASA E ELA PARAR EM UM ESTÁDIO AMERICANO.

Agora você vai entrar no espírito do baseball numa tacada só. Batter Up é o único acessório interativo para você jogar os games de baseball no Mega Drive como se estivesse no próprio estádio: rebata as bolas e elas vão parar dentro do game, como uma bomba! Batter Up já vem com World Series Baseball, um super game com imagens e comentários digitalizados e todos os 28 times da Major League Baseball dos Estados Unidos. Com tanto realismo, só falta o barulho da torcida acordar a vizinhança.

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS — CONHEÇA O AMAZONAS

FOX

Produzido sob licença de Sega Enterprises Ltd, Japan. The World Series é marca registrada de propriedade da Major League Baseball e

JUSTICE LEAGUE
TASK FORCE

Numa união inusitada, Acclaim e Sunsoft lançam juntas este jogo em versões simultâneas para Mega e Super NES. Na inevitável comparação, o Super NES saiu ganhando na jogabilidade e na definição dos cenários. Em compensação, no Mega o som é mais legal e os personagens estão melhor desenhados. Trata-se do mesmo game, com pequenas diferenças nos cenários e golpes. Detonamos as duas versões e fizemos a matéria com fotos do Mega. Confira e arrebente!

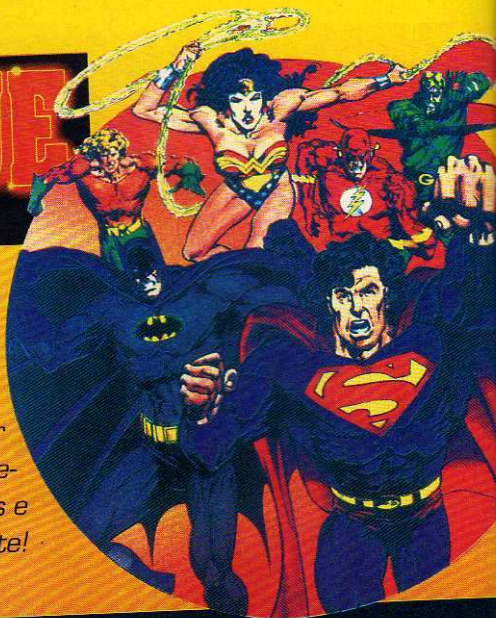
JUSTICE LEAGUE TASK FORCE
Acclaim/ Sunsoft
Luta - 1 ou 2 jogadores

MEGA DRIVE

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●
ORIGINALIDADE	●●●

SUPER NES

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

Ficou faltando a famosa narração do começo e do final da luta. Também seria legal se falassem os nomes dos golpes. Sem estas vozes, as lutas perdem um pouco da graça.

Os Heróis

Superman

Earthquake Slam (MEGA) - ↓ 2seg ↑ + soco

Heat Vision - ↓ ↘ → + soco
Hover - ↓ ↙ ← + chute
Freeze Breath - → ↘ ↓ ↙ ← + soco
Forward Flying Thrust Punch (MEGA) - ← 2seg → + soco
Forward Flying Thrust Punch (SNES) - ← ↙ ↓ ↘ → + chute

Batman

Batrang - ↓ ↘ → + soco
Glide Kick (MEGA) - ← 2seg → + chute
Homing Punch (MEGA) - ← 2seg → + soco
Slide Kick (MEGA) - ↓ ↘ → + chute
Glide Kick (SNES) - ↓ ↙ ← + chute
Spinning Slide Kick (SNES) - ← ↙ ↓ ↘ → + chute
Smoke Bomb Drop Kick (SNES) - → ↘ ↓ ↙ ← + chute

Cape Swipe (MEGA) - ↓ ↙ ← + soco

The Fla

Tornado Blast - ↓ ↘
Speed Punches - ap
repet
The Flash Dash (MEGA)
Dashing Uppercut (SNE
↘
Quick Dash (SNES) -

Wonder Wom

Tiara Toss - ↓
Wrist Guard Reflector - ↓
Slide Kick - ↓ ↘
Jumping Heel Stomp (MEGA) - ← 2se

COMANDOS MEGA DRIVE

JOYSTICK DE 3 BOTÕES

A	Soco ou chute fraco
B	Soco ou chute médio
C	Soco ou chute forte
Start	Muda de soco para chute e vice-versa

JOYSTICK DE 6 BOTÕES

A	Chute fraco
B	Chute médio
C	Chute forte
X	Soco fraco
Y	Soco médio
Z	Soco forte

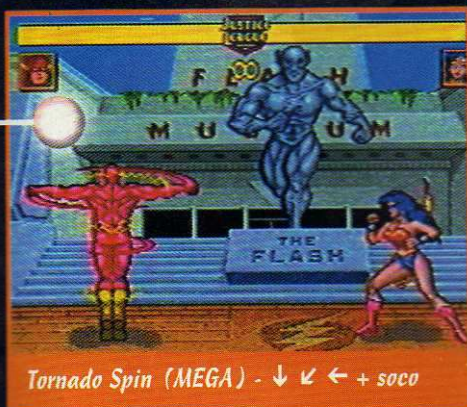
COMANDOS SNES

A	Chute médio
B	Chute fraco
X	Soco médio
Y	Soco fraco
L	Soco forte
R	Chute forte

No Hero Mode (Story no Super NES), você escolhe um herói e luta contra todos, até chegar ao chefão Darkseid. Já em Player VS CPU, dá para controlar qualquer personagem, inclusive os vilões. Você também escolhe o adversário, cenário e força dos personagens. Em Battle, do Super NES, você pega um persona[gem e] luta com ele até o final, sem escolher adversários nem cenários. [Player] VS Player (VS no Super NES) serve para 2 jogadores lutare[m em] desafios simples. Você escolhe cenário e determina a força. [Con]saque algumas diferenças entre os cenários das duas versões.

No Mega, a Mulher Maravilha está em frente ao museu...
... enquanto no SNES, o ambiente na frente da fonte é mais calminho

No cart de Mega, The Flash aparece diante da sua estátua. Já no SNES [o cenário] é mais soturno, com abutres esperando o resultado da briga

Aquaman

Trident Spin (MEGA) - ↓ ↙ ← + soco

Tornado Spin (MEGA) - ↓ ↙ ← + soco

Trident Toss - ↓ ↘ → + soco
Thrust Kick (MEGA) - ← 2seg → + chute
Trident Vault (MEGA) - ← 2seg → + soco
Diving Trident Attack (MEGA) - ↓ 2seg ↑ + soco
Spinning Uppercut Punch (SNES) - ← ↙ ↓ ↘ → + soco
Jump Leaping Slam Punch (SNES) - → ↘ ↓ ↙ ← + soco
Slide Kick (SNES) - ← ↙ ↓ ↘ → + chute

Green Arrow

Freeze Arrow (MEGA) - → ↘ ↓ ↙ ← + chute

Regular Arrow - ↓ ↘ → + soco
Crouch Arrow - ↓ ↘ → + chute
Flame Arrow (MEGA) - → ↘ ↓ ↙ ← + soco
Jumping Arrow (MEGA) - No alto, ↑ ↗ → + soco
Spring Attack (MEGA) - ← 2seg → + chute
Jumping Arrow (SNES) - ↓ ↙ ← + soco
Jumping Diagonal Down Arrow (SNES) - ↓ ↙ ← + chute

Hover - ↓ ↙ ← + chute

★ **Golpes sem indicação do sistema Mega ou Super NES valem nas duas versões**

Os Vilões

Cheetah

Crouch Arrow - ↓ ↘ → + chute
Clawing Uppercut - → ↓ ↘ → + soco
Spinning Lunge - ↓ ↙ ← + soco
Dagger Toss (MEGA) - ↓ ↘ → + soco
Leaping Head Pounce (MEGA) - ↓ ↙ ←
Gliding Claw Slash (SNES) - ← ↙ ↓ ↘ → + chute

Arcing Spinning Lunge (MEGA) - ← 2seg → + soco

Despero

Eye Blast - ↓ ↘ → + soco
Forward Head Fin Lunge (MEGA) - ← 2seg →
Head Fin Thrust (MEGA) - → → + soco
Leaping Kick (SNES) - ↓ ↙ ← + chute
Leaping Fin T[hrust] (SNES) - ↘ → + s[oco]

Thrust Sh[...] (MEGA) ↓ ↙ ←

Darkseid

Omega Beam - ↓ ↘ → + soco
Teleport (MEGA) - → → + soco
Teleport Punch (MEGA) - ← 2seg → +
Sliding Backhand Punch (SNES) - ← ↙ → + soco
Jumping Head Stomp (SNES) - ← ↙ ↓ + chute
Leaping Knee Kick (SNES) - → ↓ ↘ chute

Super Omega Beam (MEGA) - → ↘ ↓ ↙ ← + soco

LOONEY TUNES B-BALL

A turma do Pernalonga vai zonear seu console num esquentado basquete de rua. A Sunsoft caprichou, o som ficou bom e apenas os gráficos ficaram coloridos "um pouco demais". Oito dos personagens dos desenhos usam ataques bem sacados pra esmirilhar o adversário. É o que dá todo o gás ao game. Ideal pra descontrair e esquecer da vida. Especialmente indicado para os carrancudos em geral.

LOONEY TUNES B-BALL
Sunsoft
Esporte - 1 a 4 jogadores

GRÁFICO ●●●●
SOM ●●●●●
DESAFIO ●●●
DIVERSÃO ●●●●●
JOGABILIDADE ●●●●●
ORIGINALIDADE ●●●●

Very Cool! Mas ficou faltando uma pimentinha no desafio e uma variação dos cenários de quadras

COMANDOS

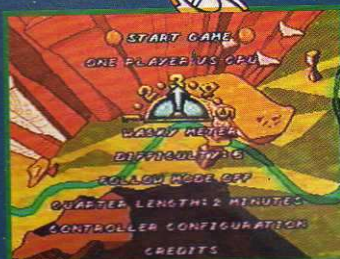
A	Especial
B com bola	Arremessar
B sem bola	Pular
X	Selecionar especiais
R e L	Turbo
Y	Passar ou tomar bola
Y + L ou R	Empurrar oponente, quando perto
Select	Troçar de personagem comandado
Start ← ou →	Replay
Start + ↑ ou ↓	Replay em slow motion

SACANDO A TELA OPTIONS

TYPE OF GAME - Tem as opções de jogo tradicionais. A inovação é poder debulhar a dois contra outro amigo (2pl vs. 1pl) ou contra a máquina (2pl vs. cpu), usando o adaptador Multiplayer. No Tournament, dá pra jogar sozinho ou a dois, mas sempre no mesmo time e contra a máquina.

WACKY METER - É a principal opção do game. Regulada de 1 a 5, faz aparecer mais ou menos diamantes para você comprar arremessos especiais.

CODE HUNT - Nesta opção, você descobre códigos para outras maluquices do game: tornar personagem invisível, chamar a bola como se fosse cachoro e outras.

FOLLOW MODE NO ON - Permite controlar os 2 personagens e alternar quem tem a posse de bola. Já no Off, você controla apenas um e o computador o outro. Cada partida tem 4 quarters que podem durar de 1 a 10 minutos.

Use o Direcional para fazer sua escolha na tela do Options

PERSONAGENS

OS CARAS SÃO: Patolino (Duffy Duck), Pernalonga (Bu Bunny), Frajola (Sylvester), Elmer, Taz, Yosemite (Eufrasi e Marvin. Cada personagem tem seus medidores desempenho: Shotting (arremesso), 3 pointers (faz b ou não o arremesso à distância), Defense (defesa), Sp (rapidez) e Stamina (energia). Para formar sua du prefira os que têm bom arremesso e 3 pointers.

AS PARTIDAS

Depois de escolher seus personagens, o computa escolhe onde a partida vai rolar, sempre no esquema c contra dois.

Com uso do Direcional você passeia p mapa, mas não escolhe os adversário

CODE HUNT, A MAIOR BAGUNÇA

São os truques mais espertos do game. Tente essas combinações e descubra outras com as loucuras dos Looney Tunes.

X,X,X, Turbo - Torna invisível o personagem que tem a bola

↓,↓, X - Joga bomba pra cima

←,←, X - Faz personagem invisível reaparecer

Turbo, X, Turbo, X - Transforma em Pernalonga

Turbo 4 vezes, X - Tranforma em Frajola

→, →, ↓ Transfor em Pato

X, Turbo 2 vezes, X - Transforma em Coyote

ARREMESSOS ESPECIAIS

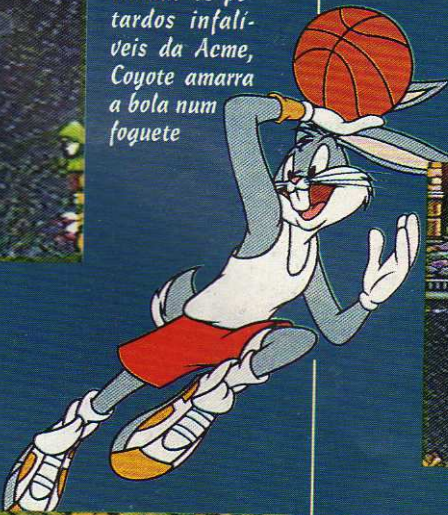
ATAQUE

Os arremessos especiais (Acme play) são de 7 tipos para o ataque, iguais para todos os personagens, exceto o Long Range (jogar a bola de um extremo a outro). Nele, cada personagem executa de um jeito diferente. Mas estas jogadas só podem ser feitas na sua quadra e custam grana. Confira:
LONG RACE (Bola longa), **ECLIPSE** (Escurece a tela), **FORCE FIELD** (Escudo protetor), **CREAM PIE** (Transforma a bola numa torta), **TIME BOMB** (Bola-bomba), **BACK DOOR** (Seu personagem some e reaparece em outro lugar) e **VEGAS** (Aparece um caça-níqueis no marcador de pontos. Se você fizer cesta enquanto a máquina estiver rolando, seu score dobra. Se perder a bola ou errar, perde pontos.

LONG RAGE

Este especial é o mais usado e cada personagem tem o seu. Saque todos e curta o visual de alguns

Pernalonga dá uma de futebolista e arrisca no chute. Mas quase sempre erra, pois não é bom nos 3 points

Usando os petardos infalíveis da Acme, Coyote amarra a bola num foguete

Uma girada poderosa com arremesso forte é o especial de Patolino

Com o eterno espírito de caçador, Elmer dispara a bola com sua arma

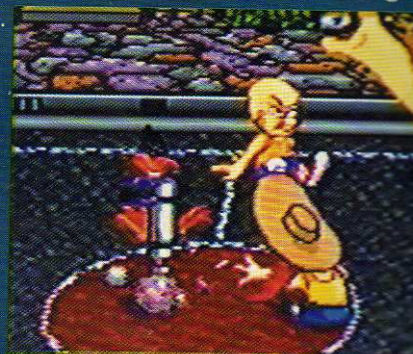
- Taz não faz por menos: cospe a bola direto para a cesta
- Eufrasino ataca com toda a garra, quica a bola e chuta pra valer
- Frajola vai a forra e arranha o traseiro da bola-cão
- Com seus poderes intergalácticos, Marvin transforma a bola num imã e arremessa na certeza

DEFESA

São 6 arremessos especiais para defesa e, como no ataque modo especial, em que cada personagem distrai o advers seu jeito. Conheça alguns:
BOMB SQUAD - Combate a bomba fazendo-a explodir **TELEPORT** - Mesmo efeito do Back Door para surpreende o esta usando. **SPECIAL DEFENSE** - Cada personagem t modo de distrair o oponente. Pular, empurrar e roubar a b considerados movimentos de defesa

SPECIAL DEFENSE

Cada personagem usa uma manha especial para enga oponentes. Saca só.

Patolino e sua britadeira. Ele deixa a tela toda tremeennddddooo

Coyote usa um detonador na esperança de estragar alguma jogada. Mas precisa estar na frente do cara

Elmer co a força dos ses e solta

OUTROS ESPECIAIS

Cream Pie. Que meleca!!

Vegas. É pura sorte. Se formar um trio, ganha pontos

OGRE BATTLE
Enix
RPG -1 jogador

GRÁFICO
SOM
DESAFIO
DIVERSÃO
JOGABILIDADE
ORIGINALIDADE

O game é ótimo, mas recomendado apenas aos fãs do gênero, já que é preciso comprar o cart para ter tempo de terminá-lo

Um novo desafio para seus miolos. Ogre Battle mal chegou às lojas e não pára nas prateleiras. Um fascinante RPG que difere em muito dos conhecidos Zelda, Illusion of Gaia ou Secret of Mana. Ao contrário destes, Ogre Battle tem muita estratégia, o cenário não traz maravilhas visuais e você atua basicamente num local sempre igual a outro. O game é cabeça e exige raciocínio e paciência. São 100 horas reais de jogo, 75 personagens, 200 itens e 12 finais diferentes. É mole? Como todo RPG, o êxito depende do entendimento dos inúmeros menus e submenus e de seu próprio desempenho. Se você espera um game com aqueles famosos labirintos, vai se surpreender. Ogre Battle é difícil, fascinante e tem uma certa semelhança com os RPGs de tabuleiro, tão curtidos atualmente.

Ogre

Império do Mal

Zenobia não anda bem. O demônio dominou todo o continente. Pelas ruas só se vêem sombras de pessoas cochichando sobre o asssassinato do rei: o sábio Rashidi foi dominado pelos demônios e matou o rei Garn. Depois, uniu forças com a imperatriz Endora e espalhou o terror de seu reinado pelo continente. Assim nasceu o império Zetegenian. Passados 25 anos do domínio do mal, as únicas regras são impunidade e injustiça. Os últimos membros de uma rebelião, tendo você como líder, reúnem-se nos arredores de Sharom. Apesar de numerosos, os rebeldes não conseguem vencer. Mas o vento traz a mensagem de um mago que estará disposto a ajudar a libertar as cidades. É aí que tudo começa.

Forme seu Líder

Escolha New Game na abertura do jogo. Aparecerá uma tela para entrar com o seu nome. Warren, o velho sábio, lhe fará seis perguntas baseadas em cartas de tarô e assim, através das respostas, seu herói será formado. Como nos demais RPGs, ele tem agilidade, força, inteligência, carisma e uma inovação: reputação, que é a opinião dos demais membros da unidade a seu respeito. Isso determinará situações diferentes no game.

Iniciando

Feito isso, a próxima tela será a do Main Map (mapa principal). Veja as opções.

EDIT UNITS
Editar unidades (montar tropas)

OPTION
Opções de som, animação e velocidade

DATA
Gravar o jogo em até três versões. Aperte B para sair do menu, mova o cursor para área desejada e aperte A. Para entrar no menu novamente aperte X.

COMANDOS

A	Selecionar
B	Cancelar seleção
X	Menu principal
Y	Visão lateral do mapa de ação
R	Zoom
Start	Pausar
Direcional	Cursor

PASSOS BÁSICOS PARA JOGAR

1 ESCOLHER LOCAL
Áreas marcadas com uma bandeira indicam regiões libertadas e as com espadas, são pra você explorar e libertar

2 ESPALHAR UNIDADES
Chegando numa área, espalhe suas unidades, algumas pra lutar e outras pra libertar as cidades

3 DESTRUIR INIMIGOS
Depois de encontrar inimigos, começa a luta propriamente. Quem causar mais danos (perder pontos) ao oponente, ganha

4 LIBERTAÇÃO
Liberte as cidades para um prêmio (grana, ite cial). Proteja-as semp possíveis retomadas

5 CHEFE
Ao entrar numa nova tropas do chefe estarão tas. Depois de enfrentá-l a vez do chefe

As Unidades

Sua tropa é chamada de unidade (unit) e é composta de: clérigos, guerreiros, criaturas mágicas ou animalescas e o líder. Geralmente o líder não luta a não ser com o chefe e, quando atua, não deve ficar desprotegido na linha de frente. Você inicia o game sozinho (apenas o líder) e após a primeira batalha, ganha várias unidades. São grupos que, enquanto você está libertando vilas e castelos, tornam-se seus aliados, até que a cidade esteja totalmente livre.

Mover Unidades

Este é o menu de sua unidade após a primeira batalha. Você pode mudar os personagens da unidade para obter um melhor alinhamento da tropa. Basta clicar no ícone desejado e selecionar Move. O cursor vai se tornar uma bandeira. Coloque-a no local que quiser e então aperte A.

Libertar Cidades

Tão simples quanto mover unidades. Coloque uma bandeira na cidade com o Move Unit. Ela será considerada livre e você poderá virar uma carta de tarô para ganhar algum item.

ÍCONES

Como manda um bom RPG, não faltam menus e mais menus. Lembre-se que é necessário saber o mínimo de inglês. Preste atenção ao significado do ícones dos principais menus.

Do Mapa de Ação

Move	Escolher o local para a unidade
Tactics	Modos de luta que podem afetar sua reputação
Edit	Leva você à tela de unidades
City Icon	Apertando A neste símbolo, você terá detalhes sobre a cidade

Da Tela de Batalha

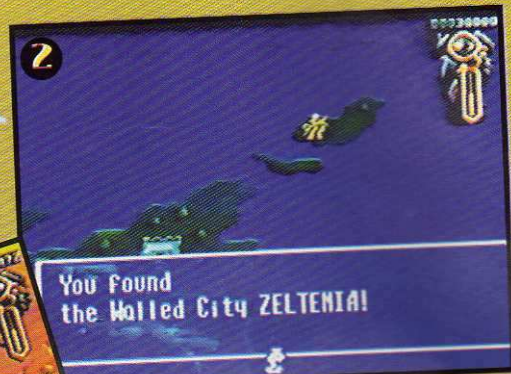
Tarô Card	Cada carta dá uma magia especial
Animation	Habilita ou não a visualização do ataque de cada personagem
Retreat	Desistir da batalha, caso esteja fraco
Tactics	Best: ataque eficaz; Strong: ataque com mais pontos; Leader: ataca o líder da força; Weak: ataque fraco

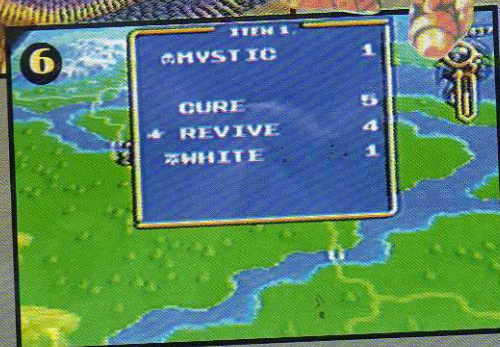
Do Edit Units

View Status	Mostra característic un
Add Character	Adiciona um me na un
Remove	Remove um membro da un
Formation	Muda pos
Erase	Remove a unidade do
Change Leader	Muda o líder da un
Change Class	Permite a evo de um person

Items Permite usar os itens adqui *use item* mostra a lista de itens que possui; *equip item* equipa seus per gens com armas, poder etc; *sell* vende itens caso esteja sem grana; *dispose item* remove um item do game; *order* serve para ordenar os itens à sua maneira; *clean up* ordena os itens conforme a categoria. Para obter mais informações sobre um item específico, mova o cursor sobre ele e aperte Select.

Primeira Batalha

É uma espécie de treino só pra esquentar. Você chega e já pode fincar sua bandeira, pois não há inimigos. Liberte o castelo da direita ❶ e depois vá para a ponta superior direita. Lá, há uma uma cidade oculta ❷ a do cavaleiro Lans, que irá unir forças com você. Volte então para o castelo da esquerda e depois encare o chefe ❸.

Segunda Batalha

Agora o game começa pra valer. Você já tem muitas unidades. Espalhe-as pela região ❹. As unidades que têm clérigos devem ir para regiões mais afastadas pois, geralmente, elas abrigam monstros e fantasmas. Se soldados comuns encontrarem seres místicos, eles serão facilmente derrotados, pois têm medo. É importante vasculhar toda a região em busca de itens e magias, como a do sol, importante em batalhas ❺. Tudo isso irá fortalecê-lo e melhorar sua reputação. Algumas cidades têm shoppings ❻. Se tiver grana, compre Cure (para curar feridos) e Revive (para ressuscitar).

TARÔ

São 22 cartas. Cada uma corresponde a uma magia

★ Existem cidades escondidas que podem dar importantes informações. Portanto, coloque unidades sobre áreas suspeitas. Para ter uma visão do mapa onde você está atuando, aperte o R e terá um zoom, inclusive dos locais escondidos

★ Se você estiver no começo de um estágio, evite a área do Boss enquanto não tiver forças para encará-lo

★ A lenda diz que há quatro deuses esperando por você. Para chegar ao mundo deles (Sky Islands) é necessário a espada Brunhild e com ela abrir passagens para esses mundos

★ Às vezes, no início de uma batalha pode pintar um personagem neutro na jogada. Para tê-lo em seu grupo aperte o A bem rápido tão logo ele apareça

★ Sempre que você precisar parar pra pensar em uma boa estratégia, pause o jogo

THE GREAT BATTLE 2

(Shuto Kôbatoru 2)

BPS

Corrida - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

Controlar o carro nas curvas é muito emocionante e a dificuldade é crescente. Tente!

COMANDOS

A	Acelerador
B	Freio
Y	Marcha à ré
Select	Muda a visão da tela superior
Com câmbio manual	
L	Reduz a marcha
R	Sobe a marcha

Se você ficou mal impressionado por causa do fraco desempenho dos pilotos japoneses na F1 e Indy, é melhor pôr as barbas de molho. O Japão tem bons pilotos e seu automobilismo está em franca evolução. Neste game, a estrela é Keiichi Tsuchiya, famoso piloto de carros esportivos. O melhor do jogo é o realismo na pilotage... que mesmo os gráfi... meio fraquinhos ... conseguiram comp... meter. O res... tado é dez! ... se intimide c... o cartucho ... ponês. Estar... dando o ser... mastigado... além disso, não... previsão de lançame... de uma versão em ing... Preste atenção nas t... do game e curta pra va...

THE GREAT BATTLE 2 SHUTO KÔBATORU 2

OPTIONS

Colocamos letras e números nas fotos pra você entender como usar as opções. As telas foram identificadas com letras e os itens foram numerados sempre de cima para baixo. Apenas a opção A dá origem a diversas telas.

A Corrida contra o computador

A1 Coloca o nome, escolhe o carro e tipo de câmbio

A2 Entra em um jogo salvo

A1 OFICINA

Aqui você pode, na ordem: Escolher a cor do carro e observar os gráficos; alterar os equipamentos (de cima para baixo: Turbo, Motor, Escapamento, Suspensão, Freio, Pneus, Câmbio e Aparelho de CD), colocar o número do save; entrar na corrida e sair ou continuar no jogo

B VS

1 - Duas pessoas escolhem carro e pista

2 - Duas pessoas escolhem carro e o cart sorteia a pista

C Treino

1 - Escolhe carro, pista, ... voltas e controla tudo no...

2 - Escolhe apenas o ca... controla só o Direcion... acelerador é autom...

D Aprendiz...

1 - Você escolhe o ca... corre e Tsuchiya dá ... broncas quando voc...

2 - Duas pessoas es... carro mas cor... de cada vez. O ob... passar sobre as mar... curvas que in... tangência...

E Opçõe...

2 - Coloca o nome...

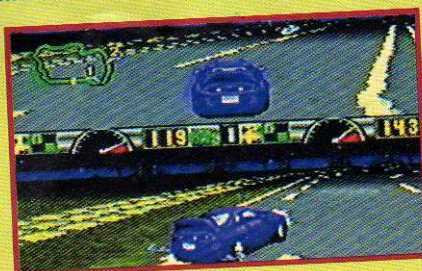
1 - Configura o joys...

3 - Teste de so...

ESTRATÉGIAS

O grande diferencial deste jogo é ser um ás nas curvas. Caso contrário, você leva "aquele despacho". Com câmbio automático a melhor maneira é, um pouco antes da curva, dar um leve toque no freio, sem parar de acelerar. O carro começa a desgarrar e com um leve toque para o lado oposto à curva, você conserta a trajetória. Treine bastante, pois os carros derrapam facilmente.

Tela do Modo você contra o computador. O carro amarelo é estável, mas muito lento

Este é o visual do Modo 2 PL. Escolha o carro azul ou o vermelho: são os melhores

PRA SER FERA, TEM QUE TER A MANHA!
AÇÃO GAMES
SÓ DICAS
ESPECIAL
EDITORA AZUL
TRUQUES PARA MAIS DE 140 JOGOS
Super NES
Mega Drive
3DO
Sega CD
Nintendo
Master
4966-1 · EDIÇÃO Nº 81-E · Vol. IV · R$ 3,50
ISSN 0104-6179
DESTACANDO:
MORTAL KOMBAT 2: SEGRED
DONKEY KONG COUNTRY: CO
SONIC & KNUCKLES: ARGOLA
NAS BANCAS
Saiu mais uma edição da revista SÓ DICA um guia especial que o pessoal da AÇÃO GAME preparou pra você. Tem truques de montão para mais de 140 jogos. Com SÓ DICAS na mão, você vai humilhar qualquer adversário.
AÇÃO REVISTA GAMES ESPECIAL

STARGATE
Acclaim
Adventure - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●

Quem assistiu ao filme joga com o pé nas costas e fica mais envolvido na trama. Joguinho bom pra desencanar do esquema fase-chefe

COMANDOS

A segurado	Correr
B	Pular
Y	Atirar
X	Granada
Select	Acionar menu

Depois da versão de Mega, que você conferiu na edição 79, curta agora a de SNES para este bem sacado game da Acclaim. Stargate tem gráficos e som transados que garantem diversão, apesar do desafio regular. O jogo é um adventure baseado no filme do mesmo nome. Na história, um arqueólogo, um coronel e sua equipe encontram um portal do tempo e conseguem passar para uma dimensão desconhecida, em um planeta com cultura egípcia.

UM MUNDO ESTRANHO

Tudo começa no deserto. O Coronel O'Neil separa-se de sua equipe devido a uma tempestade de areia. A partir daí, o game rola através de missões. Há diálogos indicando o que você deve fazer. O'Neil tem uma metranca e encontra granadas pelo caminho, algumas munições especiais e energia, indicada por símbolos.

PRIMEIRA MISSÃO

Aqui, você deve encontrar cinco caixas de suprimentos. Cuidado com as minas no chão. Os escaravelhos gigantes são difíceis de matar. Vá até o fim da tela (diante do portão da vila) e volte por baixo para entrar nas cavernas e encontrar suprimentos.

Dentro das cavernas você se defronta com alguns bichos, como este escaravelho...

...até encontrar as caixas de suprimentos

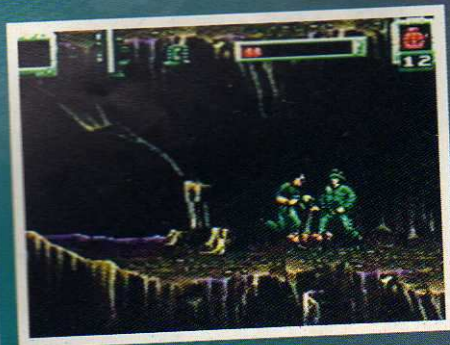
SEGUNDA MISSÃO

Depois de concluir a primeira missão e sair da caverna, até o portão da vila de Nagada. Lá, você deverá resga quatro Elders (estátuas de sábios). Use as plataformas e dê rolês dentro e fora da vila. Os guardas de Ra estão bem no alto.

Essa caixa com gelo seco é uma boa: não d sua arma esquentar

TERCEIRA MISSÃO

Você está no deserto e o lance é encontrar o pessoa equipe do Coronel, que está refugiada na caverna. na última caverna, a que está próxima do portão da

Após res este pri soldado para a es da. Cu com Ar que ap de surp

Depois do terceiro soldado, vá para a esquerda até encontrar uma passagem para o interior de uma pirâmide

QUARTA MISSÃO

Nesta fase você está na vila e deve enfrentar A protetor de Ra. É bom ter armazenado muitas g para esta ocasião. Ele some e reaparece em d locais. Seu ataque é terrível.

Fiqu do n da t pare qua pare ta até ra do Pac can

AUMENTE O VOLUME

OU VOCÊ SINTONIZA
A 97 FM E OUVE OS
SUCESSOS DO MUNDO
INTEIRO NO MAIS
PURO SOM
DIGITAL, OU
VOCÊ AUMENTA
O VOLUME DO
SEU SACO E FICA
RODANDO O BOTÃO
DO SEU RÁDIO
SEM PARAR.
QUEM SABE DÁ
UMA SORTE E
VOCÊ PEGA UM
SOM LEGAL.

97,7 MHZ - SÃO PAULO

97 FM

HOT NINE SEVEN

MULTI

MORTAL KOMBAT 2

O Arcade Sanguinário no PC

Toda a velocidade, a paixão e o sangue do original dos arcades

Imperdível, para os fãs da série. Apesar das dificuldades para debulhar um game desse tipo num PC, ter o seu próprio MK no micro vale a pena. Principalmente se você providenciar dois joysticks, aí sim é dez! A Midway fez uma versão fiel do arcade. Estão nela todos os 12 personagens da tela de seleção, mais os secretos (Noob Saibot, Jade e Smoke), os dez cenários (incluindo a tela The Pit) e todos os golpes, inclusive os fatais e seus clones (friendships e babalities).

Infelizmente, debulhar um arcade tem o seu preço e o game exige uma ótima configuração de máquina para exibir todos os detalhes e a excelente jogabilidade do original. O ideal é ter um micro DX2 66MHz com 16 Mega de RAM, mais um acelerador de leitura de disco. Mas o desempenho na configuração que demos já é aceitável. Além disso, só há versão DOS, tanto em CD quanto em disquete. Pra quem odeia detonar golpes nas setas do teclado, um consolo: pelo menos os botões de soco, chute e defesa são configuráveis e você coloca onde achar melhor.

Baraka manda Mileena pelos ares sem dó, nem pieda[...] Todo o sangue do original, para horro[...] de papais e mamãe[...]

Reptile encontra s[...] triste destino espe[...] no teto. Mas o gam[...] traz também os fat[...] com discoteca e presentinhos

CHEAT MODE - Logo que aparecer a tela de copyright (a primeira), digite A I C U L E D S S U L: se o código entrar você ouvirá um grito. Na tela seguinte, basta apertar F9 para acessar o Cheat Mode, com dúzia de opções: escolha de cenários, ordem dos adversários, vitória com 1 ou 2 golpes para o primeiro ou segundo lutador etc. Há até o Freeplay (para ter jogo livre, sem fichas), inútil neste caso, mas que dá a certeza de ser esta a versão arcade. Imperdível mesmo para quem não debulhou no fliperama.

Tela do Kombat Tomb. Shang Tsung reaparece como jovem. Aqui ele ataca de Scorpion

Escolha o seu lutador. Além destes, Smoke, Noob Saibot e Jade estão presentes

MORTAL KOMBAT 2

Acclaim
Luta
1 ou 2 jogadores

Config.: Disquete PC 486 DX 33 MH[...] RAM, 20 Mb HD, monitor VGA, placas de s[...] Sound Blaster, Roland ou Gravis Ultrasoun[...]

Prós: Versão fiel ao arcade na jogabilidade, na qualidade gráfica e co[...] sangue dos golpes. Diversão garantida[...]

Contras: Difícil de debulhar no tecla[...] joysticks e máquina com configuração ele[...] reprodução plena dos gráficos

Avaliação

FABRICANTES DE VIDEOGAMES INVADEM AS REDE[S] DE COMPUTADORES

E divulgam, para seu público, dicas e novidades quentíssimas

A indústria do videogame está se infiltrando nas redes de computadores. Nos Estados Unidos, Sega, Nintendo, Sony Imagesoft e algumas softwarehouses aderiram às vantagens dos serviços on-line e estão divulgando previews, dicas, novidades — enfim, um mundo de informações para os gamemaníacos que também têm um micro em casa e fazem questão de estar por dentro de tudo.

Para os brasileiros que quiserem entrar nessa, o caminho mais fácil será a Internet — a super-rede mundial de computadores que estará disponível a partir de setembro. Os mais descolados, porém, podem tentar através de BBSs que oferecem conexão com a Internet. O esforço vale a pena: dá até pra testar jogos em fase de produção e trocar idéias com os programadores de games.

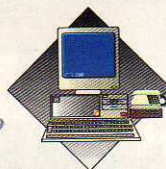
SEGA

A Sega Web, na Internet, oferece matérias sobre jogos, dicas, listas de games já lançados, fotos, videoclips e até demos que podem ser jogados. Está tudo dividido em áreas: para arcades, 32X, Saturno, games de esporte etc, o que torna a consulta bem dirigida.

Ao aprofundar-se num tema — como, por exemplo, um jogo de basquete —, o usuário pode acabar consultando a ficha técnica, fotos e história de jogadores da NBA nos computadores da própria liga. Não é uma piração? Você entra na Sega Internet e acaba parando na NBA sem sentir. Isso é possível porque o endereço da fabricante é um hiperlink, uma espécie de aeroporto em que se pode pegar aviões para visitar outros lugares da Internet.

Outro serviço oferecido pela Sega é através da rede americana Compuserve. Além de dicas, demos e previews, pode-se participar de fóruns de debates ao vivo. Eles acontecem diariamente entre o pessoal da Sega (os criadores de Sonic, por exemplo) e seus fãs.

SEGA WEB - Endereço da Sega na Internet: http:// www. sega.com

SEGA ONLINE - Endereço na BBS americana Compuserve: GO SEGA

Tela do serviço Sega Online, na BBs americana Compuserve. Basta um clic no Saturno para conhecer jogos ou informações sobre o hardware

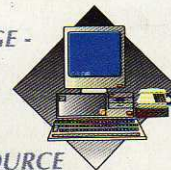
Pesquisando a fundo um tema na Sega Web você pode ir parar em outros lugares da rede. Piradíssimo!

NINTENDO

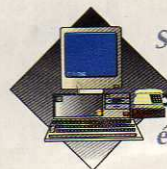
Com o Nintendo Home Page, serviço da empresa na Internet, os americanos ficam por dentro de tudo que rola no quartel general da Big N. São matérias que explicam o funcionamento das novas tecnologias (do Virtual Boy ao chip FX), notícias divulgadas para a imprensa, listagem de todos os jogos disponíveis para seus consoles, demos, videoclipes... Quem acessá-la também pode trocar idéias com outros jogadores e com os criadores de jogos.

Para os que procuram ajuda para os jogos de Super NES, a fonte ideal é a Nintendo Power Source — uma versão eletrônica da revista Nintendo Power oferecida através da BBS americana America Online. O banco de dados conta com 200 reportagens sobre os games mais importantes e tem até dicas e mapas completos para RPGs. O serviço também permite bate-papos com Tom Hawkins, consultor da revista que manja de mais de 1500 games.

NINTENDO HOME PAGE - Endereço na WWW da Internet: http: // www.nintendo.com

NINTENDO POWER SOURCE - Endereço na BBS americana America Online: NINTENDO

SONY IMAGESOFT

Uma das mais competentes criadoras de software para PCs, a Sony Imagesoft tem um point chocante na Internet. Ela já entrou em funcionamento com uma grande sacada: quem acessá-la pode copiar de graça 80 videoclipes da dupla Beavis and Butt-Head para usar como screen-saver do micro.

Fora isso, claro, são dezenas de demos de jogos com imagens digitalizadas, previews dicas, bate-papos com outros usuários... Mas o que está ouriçando os americanos são previews de jogos desta softwarehouse para o Playstation, como ESPN Extreme Games (jogo de esportes radicais) e Johnny Mnemonic, aventura com visual de realidade virtual.

SONY IMAGESOFT ONLINE - Na WWW da Internet, o endereço é http://www.sony.com

PARA OS BRASILEIR[OS] ACESSO S[Ó] SETEMBRO

O caminho ma[is] para quem qui[ser] navegar o mun[do] videogames s[e] Internet. Deno[minada] "mãe de todas [as] redes", ela inte[rliga] milhões de mi[cros] milhares de re[des] espalhadas p[elo] mundo. Mesm[o que] você já tenha [um] computador li[gado à] linha telefônica [é] preciso espera[r] setembro para [ter] as informaçõe[s da] Sega Web ou [Nintendo] Home Page. [A] partir daquele [mês] a Embratel co[meça a] permitir, às pe[ssoas] comuns, cone[xão] com a Interne[t]

EDITORA AZUL

Fundador
Victor Civita
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor de Publicidade: Cláudio Santos
Diretora Comercial: Vera Helena M. Gomes
Diretor de Comunicação: Carlos Alberto Araújo
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

REDAÇÃO

Editora-Chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor-Assistente: Betto D'Elboux
Editor-Assistente de Arte: João Ailton Oliveira Andrade
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: Chico Max e Renato Costa
Redatores: Bento Abreu e Suzete Stimpel
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Correspondentes: Angelo Ishi (Japão) e José Emilio Rondeau (EUA)
Consultores: Leonardo dos Anjos Santiago e Wagner P. Hernandez
Ilustração de capa: Sérgio Carreras
Tradutor: Luís Fábio Marchesoni R. Mietto

STAFF EDITORIAL

Secretaria Editorial: Isabela Boscov
Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Administração Editorial: Ariovaldo Carrera Dias
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castell

PUBLICIDADE

Gerente: Luiz Carlos Stein
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Miriam Horta, Jorge de Oliveira e Ricardo Santos
Contatos de Agência: Ana Maria Lobo Andrea Madrid, Marcelo Cataldi e Rosária Pires
Contato: Nádia Lappas
Marketing Publicitário: Reginaldo Andrade
Coordenadores: Alex-Sander, Antonio Perissinoto, José Soares e Tieko Kuniyuk

COMERCIAL

Gerente de Planejamento: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Pesquisa: Silvia Campos

COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630**, edição **85**, junho de 1995. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circulação desta revista: **2ª quinzena do mês. Números atrasados** (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade do estoque), ao preço da última edição em banca. Peça por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir peça diretamente à Caixa Postal 2505, Osasco-SP - fax (011) 810-4800, fone (011) 810-6800 (Dinap) pagando com os cartões: Visa, Credicard e Diners, ou cheque nominal, acrescendo 30% ao valor pedido para despesas de postagem.

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

ARCADE
MORTAL KOMBAT 3

Novos golpes para você sair demolindo nos fliperamas.

SEGA CD
FATAL FURY SPECIAL

O melhor game da série da SNK chega em CD para o Mega Drive.

SNES
KYLE PETTY'S NO FEAR RACING

Diversão garantida nas pistas. Pela primeira vez nos cartuchos, um jogo da modalidade Nascar. Parece um pequeno Daytona.

PREVIEWS

A lista com os lançamentos para Virtual Boy, Game Boy e Game Gear este ano

X-SALADA

Os 100 felizardos premiados na superpromoção da edição de aniversário. Será que você ganhou?

MULTI INTERATIVA

CDs multimídia e games pra você debulhar no seu micro

EDITORA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Entretenimento

SET: Cinema e Vídeo
BIZZ: Rock, Pop e Comportamento
CONTIGO: TV, Gente e Atualidades
INTERVIEW: Entrevistas e Reportagens
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

UAU: Ídolos da Juventude
CARÍCIA: Comportamento Adolescente
BOA FORMA: Beleza, Fitness e Saúde
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem, Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde

Arquitetura e Decoração

A&D: Arte e Design

Guias e Anuários

VIAGEM E TURISMO
HORÓSCOPO ANUAL
GUIA DE VÍDEO

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - Cx. 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 321-0305 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Fortaleza: AG Holanda Comunicação - Rua Edgar Borges, 18 - sala 103 - CEP 60050-000 - Fortaleza/CE - Tel.: (085) 254-1666 Fax: (085) 252-2131
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Av.Contorno, 8000 - sala 1101 - Ed. Wall Street - CEP 30110-907 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 291-6470
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604- Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda. - Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - Telefax: (021) 220-3762
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel.: (051) 223-9528 - Fax: (051) 217-1005
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel./Fax: (048) 232-0519

AGORA VOCÊ JÁ PODE DETONAR
TODAS AS FASES DO SEU GAME

AS MELHORES DICAS, TÁTICAS E PASSWORDS ESTÃO AQUI

Estes são apenas alguns dos jogos.
A lista completa do Disk Games estará
em sua locadora. Retire-a gratuitamente.

Locadoras-cadastrem-se pela caixa postal 60053 - cep 05096- 970 SP

SUPER NES
Códigos e jogos

500 Aladdin - até estágio 1
501 Aladdin - estágio 2 ao5
502 Aladdin - estágios finais/passwords
503 Art of Fighting 2 - john/robert/lee
504 Art of Fighting 2 - mickey/jack/king
505 Art of Fighting 2 - ryo/yuri/takuma
506 Art of Fighting 2 - ten jim/eiji/mr big
507 Batletoads x D Dragon - até fase 3
508 Batletoads x D Dragon - fas. finais
509 Clay Fighter - bad/taffy/tinny
510 Clay Fighter - demais lutadores
511 Contra 3 - até fase 3
512 Contra 3 - fases finais
513 Cool Spot
514 Demons Crest - até fase 5
515 Demons Crest - fases finais/passw
516 Donkey Kong - estágio 1
517 Donkey Kong - estágios 2 e3
518 Donkey Kong - estágios 4 e 5
519 Donkey Kong - estágios 6 e 7
520 Donkey Kong - itens/amigos deles
521 Fatal Fury 2 - terry/andy/j.higashi
522 Fatal Fury 2 - mais 5 lutadores
523 Fatal Fury - mais 7 lutadores
524 Fatal Fury - mestres / dicas
525 Fatal Fury Special - geese / terry
526 Fatal Fury Spc - jubey/cheng/ryo
527 Fatal Fury Special - + 5 lutadores
528 Fatal Fury Special - + 5 lutadores
529 Fifa Soccer International
530 Flintstones
531 Ghoult's and Ghosts - até fase 2
532 Ghoult's and Ghosts - fases finais
533 Goof Trop - Pateta
534 Home Alone 2
535 Jungle Book
536 Krusty's S Fun House
537 Lion King - até fase 1
538 Lion King - fases 2 a 6
539 Lion King - fases 7 a 10
540 Mortal Kombat 2 - barak/kitan/sub zero
541 Mortal Kombat 2 - jax/milena/dicas
542 Mortal Kombat 2 - l.kang/scorpion
543 Mortal Kombat 2 - lutadores secretos
544 Mortal Kombat 2 - repicl/k.lao/jony
545 Mortal Kombat 2 - shang t/rayden
546 NBA Jam - comands/opções/modos
547 NBA Jam - dicas especiais
548 NBA Jam - passwords
549 NBA Live 95
550 Nigel Mansell
551 Out of this World - até fase 4
552 Out of this World - fase finais/passw
553 Power Athlete
554 Power Rangers - até fase 5
555 Power Rangers - fases finais/passw
556 Power Rangers - golpes
557 Prince of Pérsia - até fase 3
558 Prince of Pérsia - dicas
559 Prince of Pérsia - fases 4 a 13
560 Prince of Pérsia - fases finais
561 Prince of Pérsia - passwords
562 Rock and Roll Racing
563 Samurai Shodown - 4 lutadores
564 Samurai Shodown - mais lutadores
565 Soccer Shotout
566 S Street Figh 2 - ryu/ken/bison
567 S Street Figh 2 - camy/chunli/dalsim
568 S Street Figh 2 - hond/veg/sagt/tawk
569 S Street Figh 2 - djay/blank/guile/fei
570 S Street Figh 2 - balrog/zangief/dics
571 X-Men - ítens/fases iniciais
572 X-Men - fases finais/passwords
573 X-Men - golpes dos lutadores

Por enquanto só no Estado de São Paulo, à partir de 13/06

Disk 900 - 0969
Após o atendimento,
Disk o código do jogo.
Para avançar a gravação Disk 1
Para voltar a gravação Disk 2

Só R$ 1,20 por minuto !
Interurbanos Grátis !

MEGA DRIVE
Códigos e jogo

000 Aladim
001 Art of Fighting - ryo/robert
002 Art of Fighting - demais lutadores
003 Beavis & Butt Head
004 Ecco the Dolphin 2 - passw do ea
005 Ecco the Dolphin 2 - passw do ea
006 Eternal Champions - cmd/max/bl
007 Eternal Champions - mais7lutado
008 Fatal Fury 2 - cmd/táticas/modos
009 Fatal Fury 2 - 4 lutadores
010 Fatal Fury 2 - mais 4 lutadores
011 Fatal Fury 2 - mais 5 lutadores
012 Fatal Fury 2 - dicas especiais
013 Ferrari GP - passwords
014 Fifa Soccer - comandos
015 Fifa Soccer - dicas
016 Fifa Soccer - opções/estratégias
017 Fifa Soccer - passwords
018 Fifa Soccer 95
019 Flashback - até fase 2
020 Flashback - fases finais
021 Flashback - passwords
022 Flintstones
023 Jungle Book
024 Jungle Strike - até fase 3
025 Jungle Strike - fases finais/pas
026 King of Monster 2
027 Krusty's S. Fun House
028 MarioAndretti Racing
029 Mortal Kombat 1 - kitana/mille
030 Mortal Kombat 1 - scorp/cage
031 Mortal Kombat 1 - tela secreta
032 Mortal Kombat 2 - dicas espec
033 Mortal Kombat 2 - jax/baraka
034 Mortal Kombat 2 - johnny/cage
035 Mortal Kombat 2 - kitana/millena
036 Mortal Kombat 2 - liu kang/sub z
037 Mortal Kombat 2 - rayden/scorpio
038 Mortal Kombat 2 - reptile/kung la
039 Mortal Kombat 2 - shang tsung
040 NBA Jam
041 Nigel Mansel
042 Out of this World - até fase 2
043 Out of this World - fase 3,4 e 5
044 Out of this World - f. finais//passw
045 Pantera Cor de Rosa - até fase 2
046 Pantera Cor de Rosa - fases fina
047 Power Rangers - lutadores chefe
048 Power Rangers - lutadores norm
049 Prince of Persia - fases 1 a 6
050 Prince of Persia - fases 7 a 10
051 Prince of Persia - fases finais/pas
052 Quackshot - cmd/ítens/até fase 4
053 Quackshot - fase 5 a 9
054 Quackshot - fases finais
055 Road Rash 2 - cmd/pistas/dicas
056 Road Rash 2 - passwords
057 Road Rash 3
058 Samurai Shodown
059 Sonic & Knuckles - até fase 1
060 Sonic & Knuckles - fase 2 a 6
061 Sonic & Knuckles - fases finais
062 Sonic 3 - até fases de bonus
063 Sonic 3 - fases normais
064 S. Street Figh 2 - cammy/chun li
065 S. Street Figh 2 - fei/balrog/bison
066 S. Street Figh 2 - ken/ryu
067 S. Street Figh 2 - vega/sagat/hav
068 Tinytoon All Star - futebol/baskt/p
069 Tinytoon All Star - modo/boliche/
070 Top Gear 2 - dicas
071 Top Gear 2 - passwords
072 Virtua Rancing
073 World Heroes

Cobrados em sua conta telefonica em até 45 dias. Peça a permissão de seus p